Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, marzec 1995

TOP SECRET

cena 2,50 zł (25.000 starych dobrych zł)

36 / 3

Alone in the Dark III

Front Lines

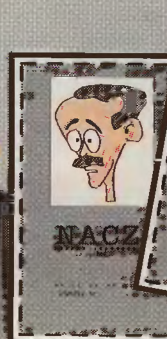
King's Quest VII

Creature Shock

Scan by Vangis 2005

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

Brat Marcin







Komiks oparty jest na wydarzeniach autentycznych.





pierrrrdutt

BUM

frruuuu



hm...

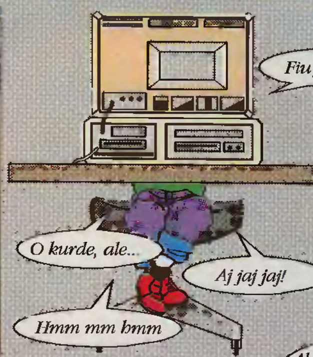














UWAGA! OGŁASZAMY NIEPOWTARZALNY, JEDYNY W SWOIM RODZAJU, OTWARTY

KONKURS

wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Kiedy ukaże się w kiosku przy ulicy Służby Polsce kwietniowy numer TS



Zasadą konkursu jest brak zasad.
Udział może wziąć każdy, (nawet pracownicy redakcji). Wśród prawidłowych odpowiedzi wylosujemy główną i jedyną nagrodę, którą stanowi oryginalny, ręcznie haftowany strój Haszakmena.

Odpowiedzi prosimy nadsyłać na adres redakcji do dnia 10 IV 1995

GAME OVER (nareszcie)

menu

644-77-27

You were giving it to me, but I'd take that last line back.

REDAKCJA:
Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 110.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 15-18
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-1195-139-11**

Inwazja

Ale się porobiło! Alex będąc człowiekiem ambitnym postawił sobie ambitny cel – być KIMŚ. Kimś więcej niż zwykłym, szarym nadredaktorem najlepszego pisma o grach komputerowych na półkuli wschodniej, a może nawet i w Polsce (pisząc KIMŚ mamy na myśli szereg skrótów poprzedzających na wizytówce imię, a nawet nazwisko każdego ogólnie szanowanego obywatela: JKM JE prez. amb. gen. hr. prof. dr zreh. mgr inż. CWKS CD32 HGW). Nie mogąc się spełnić w naszej redakcji stwierdził, że należy obalić redaktora naczelnego w jakiejś innej, by miejsce się nie marnowało i zająć je. Najpierw padło na tygodnik „Wprost". Alex wdarł się do właściwego budynku pod pozorem ustalenia tematu artykułu, który miał dla tejże redakcji napisać i... straszny zawód!!!. Pan Prezydent wyskoczył z jakąś nieziemską inicjatywą, jak to on, cała redakcja „Wprost" wraz z Naczelnym (oddziału warszawskiego) pobiegła zobaczyć, co się dzieje i obalać nie było co, a nawet z kim. Jak wiadomo Alex obalać umie i lubi, więc zeźlił się strasznie na Pana Prezydenta za pokrzyżowanie tak misternie uknutego planu (ostrzegamy więc Prezydenta, że Alex może być groźny; zwłaszcza w „NHL Hockey", w którym zrobił ostatnio znaczne postępy). Jedynym efektem jego wyprawy było niegroźne zderzenie w drzwiach z panem Stanisławem Tymem (pozdrawiamy!), dzięki czemu Alex mógł, opowiadając o nieudanej inwazji na „Wprost", użyć figury stylistycznej: „My, dwaj czołowi felietoniści Polski...". Alex odgraża się, że zmieni redakcję i ponowi atak. Ostatnim ze skutków frustracji poinwazyjnej było przerzucenie się Alexa na kuchnię chińską. W wydaniu Alexa kuchnia chińska to wietnamskie danie „cielęcina 5 smaków", pochłaniane przez niego nałogowo i codziennie. Szukamy odpowiedniego lekarza-specjalisty od uzależnień daniami orientalnymi, ale na razie Azjaci opanowali tylko małą gastronomię przeczuwając chyba, że w służbie zdrowia, zwłaszcza państwowej, zarobić wiele nie można.

W redakcji tymczasem inwazja przygodówek. Strasznie dużo się tego pokazało po remanentach poświątecznych. Doszliśmy więc do wniosku, że przeglądy przygodówek zawieszamy na jeden numer, bo świeżych zatrzęsienie. Ostatnia część przygodówkowego przeglądu pojawi się więc w następnym numerze. Z braku miejsca zdecydowaliśmy się także na zamieszczenie rozstrzygnięcia konkursu świątecznego dopiero w numerze kwietniowym.

Natomiast już od zaraz zamierzamy w „Menu" informować Was w przybliżeniu co ciekawego znajdziecie w następnym TS. Wiemy, że to niemożliwe, niewykonalne, a nawet nieprawdopodobne, ale nie takie rzeczy już robiliśmy.

Podpisał sterany życiem Triumwirat w składzie 1+1=100%

Emilus* i *Sir Haszak
(wszyscy na chińskim)

Co nowego?

BIOFORGE

Kolejna po „Wing Commander" gra z rozpoczętego niedawno cyklu Interactive Movie. Bohater, Lex, budzi się po operacji i przeglądając się w lustrze zauważa lekką zmianę w fizjognomii – jakiś sprytny chirurg dodał mu nieco żelastwa i uczynił półcyborgiem. Po pamięci także nie zostało ani śladu... Grafika tworzona jest bardzo podobnie do serii „Alone in the Dark" Origin zapowiada wstawki filmowe i wielką zagadkę – Lex spotyka ruiny cywilizacji, która upadła wieki wcześniej. Wersji dyskietkowej nie będzie.



ROOSHKEEN

Producent: Origin
Komputer: PC 486, VGA, CD-ROM

Championship Manager – Italia '95

Firma Domark wydała kolejną część Championship Managera. Tym razem wybieramy klub ligi włoskiej by walczyć o sławę, tytuły i pieniądze. Jak we wszystkich menedżerach tej serii mało w nim grafiki i muzyki, natomiast masa liczb, z których należy złożyć skład drużyny prowadzący do zwycięstwa.



Sir Haszak

Producent: Domark
Komputery: PC 386

DIGGERS



Wcześniej opisywana na amigową konsolę CD-32, teraz wydana na pececie. W grze wcielamy się w przemysłowca, który ma za zadanie wydobyć jak najwięcej minerałów. Musi wybrać sobie grupę górników, zakupić odpowiedni sprzęt i rozpocząć wydobycie. Trudności mogą przysparzać górnicy z konkurencji, którzy także zajmują ten obszar, ale na nich wspaniale działa dynamit i dobrze machnięty kilof. Gra łączy w sobie grywalność „Lemmingów" z dozą strategii ekonomicznej. Mówiąc krótko jest fajna.

EMILUS

Firma: Millenium
Komputery: Amiga 1200, CD-32, PC CD-ROM

Digital Warriors

Mamy odległą przyszłość... Zresztą, legenda jest najmniej istotna. Twoim zadaniem jest napisać program sterujący czołgiem, który wystawiamy do pojedynku na polu bitwy. Pomysł nieco podobny do „Core Wars", jednak język którym dysponujemy jest znacznie bardziej rozbudowany, tak samo jak możliwości sprzętu i topografia przestrzeni. Najlepiej będą się bawić zapaleni programiści. Oprawa graficzna i dźwiękowa na przyzwoitym poziomie. Całość wydał xland (28,50 zł)

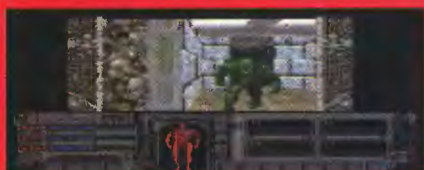


Borek

Producent: xland
Komputer: PC AT

Alien Breed 3D

Twórcy z Team 17 nie wytrzymali i przerobili poczciwego „Alien Breeda" na coś w stylu „Dooma". Jak fama głosi w bazie znajdującej się na Osirisie mutanty były wykorzystywane do eksperymentów, aż się zmutowały i zaczęły mordować kogo popadnie. Oczywiście należy mutanty wykończyć. Zadanie to uprzyjemnić ma wspaniała grafika z cieniowaniem Gourauda i teksturami, obiekty poruszające się w czasie rzeczywistym i zwalająca z nóg inteligencja i czujność przeciwników (musisz uważać, ONI Cię słyszą!). W grę można będzie grać po drucie. Zostanie wydana w maju.



Pałcjusz

Producent: Team 17
Komputery:
A1200, CD32

DRAGON LORE

Nadejście tej gry zapowiadałem już wcześniej, ale wtedy dysponowałem tylko jej demem. Teraz, gdy tylko dostałem pełną wersję gry i uruchomiłem, z wrażenia zaraz upadłem. Gra okazała się wspaniałą wręcz role-playką, z grafiką w pełni „renderowaną" i dobrą muzyką. Fantastyczne plenery, świat przepełniony tajemnicą i smokami, Ty jako syn dawnego króla wracający po swoje dziedzictwo, przygoda i megabajty rozrywki, to wszystko zostało zawarte na dwóch płytach kompaktowych.



EMILUS

Producent: Mindscape
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC CD-ROM (2 x speed) 486DX 4MB



Kolejny interaktywny film „American Laser Games". Druga część „Crime Patrol" przenosi nas w świat walki z narkotykowymi kartelami. Jak zwykle czeka na nas szybka akcja i sporo efektów specjalnych – jeszcze więcej i jeszcze lepsze niż w poprzednich produkcjach.

Alex & Gawron

Komputery: IBM PC 386 CD-ROM SB
Producent: American Laser Games
Dystrybutor: CD Projekt

CRIME PATROL II: DRUG WARS

JET STRIKE



Gra przypominająca stylem sławne „Wings of Fury". Do wyboru jest kilkadziesiąt samolotów, wiele urozmaiconych misji, o charakterze nie tylko militarnym. Grafika przeciętna, efekty dźwiękowe lepsze. Fajna, oryginalna gra.

Alex & Gawron

Komputery: IBM PC 386 4MB
Producent: Rasputin Software

FOOTBALL GLORY

Jeszcze jedna piłka nożna w stylu „Sensible Soccer". Z pozoru nie oferująca nic nowego, a jednak. Po za nowymi grafikami menu i figurkami piłkarzyków, znajdziemy w niej: opcję treningową, pozwalającą poćwiczyć strzelanie rzutów karnych, wolnych i rożnych; wybór rozgrywania rozmaitych pucharów i lig (np.: liga angielska, puchar UEFA, Puchar Zdobywców Pucharów czy Puchar Świata); możliwość wykonywania przeróżnego rodzaju zwodów i zagrywek (strzał z woleja, podanie do tyłu, atak zmasowany, przejście między dwoma przeciwnikami i jeszcze kilka innych). Niby nic nowego, a jednak cieszy, więc będzie strzelał, strzela, jest!



EMILUS łaaa!
SPORTOWY łaaa!

Producent: Black Legend
Dystrybutor: MIRAGE Software
Komputery: Amiga, PC

JUNGLE STRIKE

Opis tej gry pojawił się już w numerze TS 1/95, ale jako nowość przedstawiam jej wersję na Amigę 500. Akcja gry i cały wystrój został zachowany ten sam, czyli jest to strzelanka połączona ze strategią, posiadająca szczególny nastrój. Sterujemy uzbrojonym po zęby śmigłowcem, za pomocą którego musimy pokrzyżować plany syna Mad Mana, który w swych chorych wizjach i działaniach próbuje przerosnąć tatusia. Jedyna wadą w stosunku do wersji z Amigi 1200 jest to, że grafika jest zaledwie w 32 kolorach a nie 256, ale reszta jest tak samo wciągająca.



EMILUS

Producent: OCEAN
Dystrybutor: MIRAGE Software
Komputery: Amiga (1MB), Amiga 1200, PC

Final Over

Nielicznych w Polsce zwolenników krykieta ucieszy fakt, iż firma Team 17 przygotowuje nową wersję tej gry na Amigę 1200 i CD32. Według twórców ma ona zawierać wszystkie przepisy krykieta, gotowe składy drużyn od szczebla hrabstwa do drużyn narodowych, tworzenie własnych zespołów, animacja graczy, przypominających niewielkie figurki z „Sensible Soccer", charakterystyka każdego z graczy uwzględniająca wszystkie ważne cechy w grze, realistyczne odgłosy widowni. Jak to wygląda naprawdę, dowiemy się na przełomie marca i kwietnia.



Pałcjusz

Producent: Team 17
Komputery: A1200, CD32

MORTAL KOMBAT 2



Ta znakomita gra, której amigowa wersja ma już parę miesięcy, PC-towa zaś jest dostępna od niedawna zachwyca nie tylko krwawością i doskonałą oprawą, ale, co najważniejsze, usunięciem wszystkich wad pierwszej części. Z tym większą radością informujemy, że będzie rozprowadzana w Polsce.

Alex & Gawron

Producent: Midway, Acclaim
Dystrybutor: Mirage
Komputery: IBM PC 386 4MB, GUS; Amiga

FINTRIS

Która to już wersja „Tetrisa"? Ta wyróżnia się doskonałą grafiką i niezłą muzyką oraz kilkoma zmianami w gameplay'u. Dostępne są 3 zestawy klocków, tyleż typów gry oraz, co najciekawsze, energia psychiczna mana pozwalająca na wykonywanie działań magicznych.



Alex & Gawron

Producent: HomeBrew Software
Komputery: PC

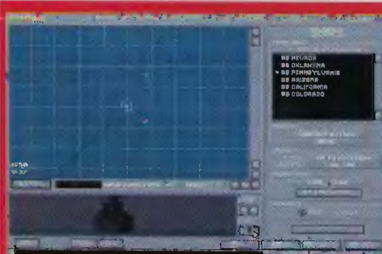


Prosta gra logiczna, bardzo fajna, przyzwoicie wydana, posiadająca oryginalny sposób sprawdzania kopii, ładną grafikę i muzykę – cóż więcej trzeba? Gramy na jednej z możliwych do wyboru plansz, na której leżą odwrócone rewersami do góry karty. Odkrywamy na przemian po dwie karty, jeżeli obie są takie same, to zyskujemy punkt i dodatkowe ciągnięcie kolejnej pary. W ten sposób aż do odkrycia wszystkich kart. Gra rozwija pamięć wzrokową i może coś jeszcze, ale najważniejsze, że dostarcza odprężającej umysł rozrywki. Jest mi niezmiernie miło pochwalić kolejną dobrze wydaną polską grę.

EMILUS

MNEMOTRON

Producent: Tim Soft
Komputer: Amiga (1MB)



Trzecia część „Great Naval Battles", strategicznej gry toczącej się na morzu, gdzie gracz ma możliwość bardzo dokładnego wpływania na przebieg walki nie została specjalnie zmieniona w porównaniu z częścią 2. Grafika SVGA, dobry dźwięk. Całość warta uwagi. Szkoda, że pomimo małej objętości wydano ją tylko na CD.

Alex & Gawron

Komputery: PC CD-ROM
Producent: SSI

GREAT NAVAL BATTLES VOL. 3

Nienawidzę ortografii



Grzeczny Grześ sprzątnął pokój sprzed nosa.

Firma AJT Soft chce przezwyciężyć niechęć do nauki ortografii użytkowników PC. Służyć temu ma powiązanie nauki z grą logiczną. Do wyboru mamy 60 gotowych plansz, na których trzeba w jak najkrótszym czasie ułożyć wyraz, a pobiwszy rekord napisać zdanie znajdujące się pod planszą. Do gry załączono również edytor plansz.

Pałcjusz

Producent: AJT Soft
Komputery: PC AT



Firma xiand wydała kolejny produkt Epic MegaGames. Ta znakomita nawalanka, w której walczymy robotami, została w całości spolonizowana (z wyjątkiem programu instalacyjnego). Jakość spolszczenia pozostawia sporo do życzenia (część wyrazów nie jest odmieniana), ale nie przeszkadza to w czytaniu złośliwych powiedzonek i komentarzy przed walką lub ostatniego komentarza po niej. Do gry załączono ładnie wykonaną instrukcję, a w jednym z plików tekstowych są tajne cipsy. Cena wersji dyskietkowej – 49,50 zł (w cenę wliczono VAT).

Pałcjusz

Producant: Epic MegaGames
Dystrybutor: xiand
Komputery: PC 386, 4 MB

One Must Fall 2097 PL

Rise of the West

Prosta strategia traktująca o tworzeniu się państw narodowych w średniowiecznej Europie. Ideą przypomina trochę „Riska", ale dodano do niej sporo ciekawych elementów charakterystycznych dla tego okresu historii, np. nawracanie na religię panującą w państwie, które podbiło daną prowincję, i przyswajanie przez mieszkańców podbitych prowincji języka najeźdźców.

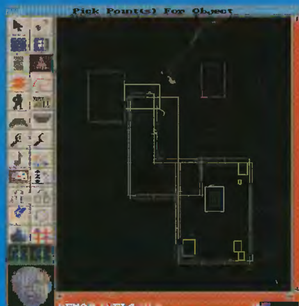


Sir Haszak

Podukcja: Greg Goheen
Komputer: PC, Windows

THE PIE 3D GAME CREATION SOFTWARE

W tym numerze znajdziecie opis gry „Terminal Terror". Teraz taką grę możecie stworzyć sami! Posłuży do tego specjalny program, którego nazwę widzicie w tytule. To co odróżnia go od podobnych edytorów (np. dodatków do Dooma), to czytelny i prosty w obsłudze interfejs użytkownika przy jednoczesnej niemal nieograniczonej możliwość tworzenia gry wedle własnych chęci.



Alex & Gawron

Producent: Pie in the Sky Software
Komputery: PC 386

SANGO FIGHTER II

Druga część znakomitego chińskiego mordobicia ginie w cieniu „Mortal Kombat II". Warto jednak zauważyć, że mimo to jest znakomitą grą – grafika SVGA, odlotowa muzyka, unowocześniony gameplay, wprowadzono elementy strategiczne (!) i parę innych, ciekawych rozwiązań.

Alex & Gawron

Producent:
Panda Entertainment
Komputery: PC 386 4MB



Pole walki

Jak sam producent określa będzie to gra strategiczno-zręcznościowa. Strategia dotyczyć będzie celów stojących przed graczem – zniszczenie bazy przeciwnika. O sukcesie nie mniej od ułożenia strategii i działalności ekonomicznej decydować będzie strzelanie. Walka rozgrywać się ma na wydzielonym ekranie i, jak już pisaliśmy w poprzednim TS, podobna będzie do „Scorcha" (ustawienie kąta i siły strzału), choć przy niektórych rodzajach broni nie ważna będzie np. siła strzału, ale umiejętność ręcznego doprowadzenia pocisku do celu.

Gra ukaże się w marcu.

Sir Haszak

Producent: Mirage
Komputer: Amiga 500

„Fight, fight and... fight" (po polsku: walka, walka i... walka) – jak mówi najstarsza doktryna wojownicza, to z pewnością znajdziecie w dynamicznej grze „Shaq-Fu". Naszym bohaterem staje się sławny koszykarz, który przechadzając się po ciemnych ulicach miasta wszedł, całkiem przez przypadek, do dziwnego budynku, gdzie zastał jeszcze dziwniejszego starszego człowieka. Starzec ten opowiedział mu kilka głodnych kawałków, w wyniku czego biedny sportowiec wplątany został w niezłą kabałę, z której jedyne wyjście, to pokonanie w walce kilku poważnie wyglądających panów i pań. Jest to dobrze zrobiona gra z gatunku zabijalsko-kopanego, z dobrze brzmiącą muzyką i jeszcze szybszą akcją.



SHAQ-FU

EMILUS

Producent: OCEAN
Dystrybutor: MIRAGE Software
Komputer: Amiga (1MB), PC

„Team 17" wypuścił nową wersję tej gry przeznaczoną na Amigę 1200 i CD32. Od wersji na Amigę 500 niewiele się zmieniło (może płynność grafiki). Nadal jako kot-dachowiec Borys skaczesz po platformach, by zwalczyć złego kota Erica, który omamił kociaki w Kotlandii.

Pałcujsz



Producent: Team 17
Komputer: A1200, CD32

Pussies Galore

Sołtys

Wprawdzie kiedy gra ujrzy światło dzienne ciągle jeszcze nie wiadomo, jednak już pojawiło się jej demo – w które prawie daje się grać. Tym razem przygodówka osadzona ma być w realiach Wąchocka – głównym bohaterem jest wzmiankowany w tytule sołtys w gumiakach i podkoszulku. Czego dotyczyć będzie scenariusz na razie nie wiemy. Wersja demonstracyjna, o której mowa, nazywa się ZWIASTUN i jest osiągalna między innymi z naszego BBS-u. Wydawcą ma być L.K.Avalon.



Borek

Producent: L.K.Avalon
Komputer: PC

PROFESSIONAL VIDEO POKER

Kolejna ciekawa próba skomputeryzowania zupełnie nieciekawej gry jaką jest poker w wydaniu automatowym. To co ją wyróżnia od innych produktów, to duża liczba opcji, tabel statystycznych itp. oraz zabawnych zdarzeń przewijających się w trakcie gry.

Alex & Gawron

Producent: Bitwise Software
Komputery: IBM PC Windows



Firma Three-Sixty wypuściła szóstą część „V for Victory", strategicznej gry „planszowej". Tym razem mamy do czynienia z obroną Stalingradu i zniszczeniem faszystowskiej armii inwazyjnej. Baaardzo długie scenariusze (najkrótszy 5 godzin) gwarantują zajęcie na zimowe wieczory. Do interfejsu wprowadzono nieznaczne usprawnienia, mające rzekomo ułatwić sterowanie – pożyjemy, pograny, oblookamy.

STALINGRAD



ROOSHKEEN

Producent: AVALON HILL
Komputer : PC, SVGA, 8MB



Wydaje się, że kilkunastomiesięczne prace krakowskiej firmy xland nad wyścigami samochodowymi mają się ku końcowi. Autorzy skupili się bardziej na części zręcznościowej, ale będzie również sporo realizmu nie tylko symulacji (m.in. jeździć będzie można po całej planszy, tzn., a nie tylko po drodze, choć o to głównie będzie chodziło). Będą znakomita grafika (do 16.7 mln) i muzyka łącznie z Surround Effect (dźwięk słyszany również z przodu i z tyłu, też na GUS-a). Niestety, gra wymagać będzie 8 MB RAM i raczej szybkiego komputera (486). Kupić będziemy ją mogli w kwietniu. Sprzedaż poprzedzi wypuszczenie cyskietki shareware'owej z udziałem w kilku wyścigach.

Sir Haszak

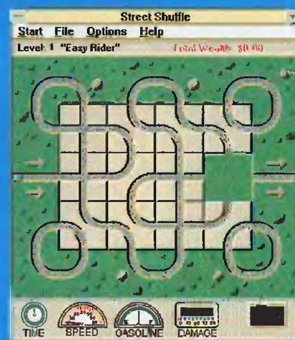
Producent: xland
Computer: PC 386, 8 MB RAM

STREET SHUFFLE

Świetna gra pod Windows. Traktuje o przygodzach taksówkarza wożącego klientów, co sprowadza się do układania kolejnych puzzle'owatych tras przejazdów. Dobra grafika i muzyka, sporo humoru, słowem – gra w którą zagrać warto.

Alex & Gawron

Producent: Max Eissler
Komputery: IBM PC Windows



THREAT DELUXE v. 1.20



„Threat" to gra trochę podobna on do „Alien Breeda". Przechodzisz kolejne poziomy wielkości ekranu walcząc z potworami. Zbierasz kasę i bonusy, możesz kupować nowe rodzaje broni. Grafika bardzo ładna, muzyka też – dobra gra!

Alex & Gawron

Producent: Fragment
Komputery: IBM PC 386

US NAVY FIGHTERS

Produkt firmy EA to kolejny symulator lotu. Tym razem mamy do czynienia z maszynami pełniącymi służbę na lotniskowcach – F-14 Tomcat, F-18 Hornet to starzy znajomi, za których sterami można zasiąść i rozkoszować się pięknymi widokami roztaczającymi się z kokpitu. Rozdzielczość do 1024x768, ale przy pełnej liczbie detali nie udźwignie tego żaden obecny pecet. Opis wkrótce.

ROOSHKEEN

Producent: Electronic Arts
Komputer: PC 386 VGA+SVGA, 4MB, CD-ROM



The Big 3

Produkcje strategiczne na PC przenoszą się pod Windows, choć poza nielicznymi wyjątkami nie dorównują jeszcze grom DOS-owym. Tak jest również z grą wydaną przez firmę SDJ Enterprises, przenoszącą nas w czasy II wojny światowej. Dowodzimy tam jednostkami symbolizowanymi przez żetony próbując zdobyć liczbę punktów niezbędnych do zwycięstwa. Nowością jest podzielenie Europy, gdzie rozgrywa się większość walk na na 3 teatry działań, co wymusza racjonalniejszą gospodarkę siłami.

Sir Haszak

Producent: SDJ Enterprises
Komputer: PC 386, Windows

Kącik firmowy

E.C.T.S. W dniach 26.03-28.03. odbędzie się w Londynie w Olympia Hall wiosenna edycja targów Eurpean Computer Trade Show, na których pojawią się wszyscy znaczący producenci gier i sprzętu grającego z Europy i Ameryki. W trakcie jej trwania organizatorzy zapowiadają liczne seminaria pod hasłem „Develop '95" poświęcone tworzeniu gier i kierunkom rozwoju komputerowej rozrywki.

ID Software. Firma przygotowuje następcę „DOOM-a". Konkretów jeszcze nie ma, ale jak zwykle pojawiają się przecieki. Wiadomo już, że tym razem akcja umieszczona będzie w świecie fantasy, a bohater będzie co nieco podobny do Thora. Głównym narzędziem walki ma być potężny młot. Wszelkie obiekty składać się mają z wieloboków (nieco podobnie do „Alone in The Dark", ale znacznie lepiej), a świat ma być skonstruowany w sposób maksymalnie przypominający rzeczywistość – będzie grawitacja, obiekty będą miały głębię (trupa będzie można obejrzeć ze wszystkich stron), a zachowanie trafionego będzie zależało od tego, w co dostanie – inaczej zachowuje się ktoś trafiony w lewe, inaczej w prawe ramię, a jeszcze inaczej jak dostanie w głowę. Nie będzie muzyki w tle, za to gracza otaczać będą naturalne dźwięki – ptaki, owady, trzeszczące gałęzie, wiatr.

Do tego wszystkiego ma dojść możliwość grania w wiele osób w sieci – serwer będzie odpowiedzialny za generowanie świata (jego kod będzie ogólnodostępny, co umożliwi wygenerowanie różnych światów), w którym poruszać się będą gracze, mogący się komunikować między sobą głosem (pod warunkiem wyposażenia w słuchawki i mikrofon).

Jeżeli połowa tego będzie prawdą, szykuje się skok jakościowy – podobny do przejścia od „Wolfensteina" do „DOOM-a". Doświadczenie uczy, że ID nie rzuca słów na wiatr.

I w końcu najważniejsza informacja – gra ma się na rynku pojawić pod koniec bieżącego roku.

Mirage. Firma Mirage, mimo iż dawno minęło Boże Narodzenie, nie zwalnia w wypuszczaniu nowych tytułów. W najbliższym czasie wyda takie hity jak „Mortal Kombat II" (Amiga, PC, CD-ROM) firmy Acclaim i, z udziałem firmy CD-Project, zacznie sprzedawać „Descenta" Interplay'ów. Pozostałe tytuły również zapowiadają się atrakcyjnie: polska wersja gry strategicznej „Hannibal" (PC; Krisalis), kolorowa platformówka „Pinkie" (Amiga, CD32; Millenium), zabawna platformówka „Prehistorik II" (Amiga, PC; Titus), wyścigi gruchotami „B.C.Racer" (PC, CD-ROM; Core Design), „Shaq Fu" (Amiga; Ocean), Inferno (PC; Ocean), TFX (Amiga 1200; Ocean) i cała seria „Alone in the Dark" (PC, CD-ROM).

Z tańszych gier ukażą się w serii Mirax wkrótce: „Arabian Nights" (Amiga), „Hook" (Amiga, PC), „Olympic Games 1992" (Amiga, PC), „Thunderhawk" (Amiga, PC), „Curse of Enchantia" (PC).

SAD. Apple Computer IMC Poland SAD Ltd. od 15.02. prowadzi promocyjną sprzedaż komputera LC 475. Wyposażony jest on 4 MB RAM, 250-megabajtowy dysk twardy, procesor Motorola 25 MHz, złącze SCSI umożliwiając epodłączenie 6 urządzeń zewnętrznych, dźwięk stereo, polski system operacyjny i polską klawiaturę. Cena wynosi 1199 $ (ok.36 mln) + VAT, ale dla tych którzy przyniosą stare 8-bitowe komputery jest o 100 $ (+VAT) niższa. Oferta ważna jest do połowy kwietnia. Ci, którzy zdecydują się z niej skorzystać dostaną 200 MB oprogramowania (m.in. pakiet „Claris Works", słowniki polsko-angielski i angielsko-polski, programy demonstracyjne, edukacyjne i GRY).

Playbox. Na targach Playbox, które trwać będą od 31.03. do 2.04. w katowickim Spodku, odbędzie się WIELKI KONKURS TS, w którym będą mogli wziąć udział wszyscy odwiedzający. Konkurs polegał będzie na grze w superrewelacyjną polską produkcjępod tytułem... To na razie niespodzianka. Natomiast żadnej niespodzianki nie stanowi fakt, iż gwarantujemy znakomitą zabawę i rewelacyjne nagrody.

An Edward R. Pressman. Na dniach ukaże się film pod tytułem „Uliczny Wojownik" („Street Fighter"). Jest on adaptacją jednej z najpopularniejszych gier ostatnich czasów „Street Fighter II". Główną rolę gra Jean-Claude Van Damme grający Guile, którego wrogiem będzie generał Bison grany przez Raula Julia.

Alone in The Dark

Siedzę sobie sam po ciemku i przymierzam do zrobienia czegoś konstruktywnego. Muszę się pospieszyć, bo jak zapalą światło będą się ze mnie śmiać. I pomyśleć, że to już trzeci raz dałem się wpędzić w ten kanał....

No cóż panie Carnby, los prywatnego detektywa nie jest lekki, klient płaci i wymaga. Tym razem kazano Ci udać się do miasteczka Slaughter Gulch, położonego na pustyni Mohave. W miasteczku tym zniknęła ekipa filmowa kręcąca film „The Last Ranger" – zaginęły też pieniądze, przewidziane na wypłaty dla aktorów (a zwłaszcza odtwórcy głównej roli, Billy Silvera). Wszelkie prace nad filmem od początku były pełne kłopotów – najpierw pobiło się między sobą dwóch twórców scenariusza, potem reżysera aresztował Lt. Warhzawcskiewitczc*, a kiedy już zdawało się, że większość przeszkód film ma za sobą, wyszło na jaw, że planowany na odtwórcę głównej roli Ambrosianus C. Barthelby nie umie jeździć na koniu. Sprawę należy wyjaśnić, pieniądze odzyskać – a jakby się jeszcze przy okazji udało ocalić kogoś z ekipy, byłoby miło.



●●●

Miasteczko po którym się poruszałem nie było wielkie – nigdy takie nie było, a po trzęsieniu ziemi, jakie nawiedziło kilka dni temu okolice uskoku San Andreas, skurczyło się jeszcze bardziej. Bar z hotelem, biuro szeryfa, cmentarz, duży budynek o bliżej niesprecyzowanym przeznaczeniu, budynek dworca (zbudowany chyba tylko dla potrzeb filmu) i resztki kopalni złota – to wszystko. Gdzieś tam znajdują się wszystkie kłopoty, z jakimi miałem do czynienia podczas wykonywania tego zlecenia.

●●●

Zacząłem na środku ulicy, z jedyną nie zablokowaną drogą wiodącą do środka baru. Bańka z benzyną pozwoliła uruchomić projektor i obejrzeć ostatnie kadry nakręcone podczas produkcji filmu – „coś" skoczyło z balkonu hotelowego na wjeżdżającego na koniu kowboja. Ten kowboj to chyba był Silver.

●●●

Piwnica nie jest przyjemnym miejscem, zwłaszcza jeśli ktoś nie lubi węży. Na szczęście reagowały na szeleszczące dźwięki. Na anakondę w ogóle nie zwracałem uwagi i omijałem ją dużym łukiem.

●●●

W biurze szeryfa nie czekały na mnie żadne specjalne niespodzianki. Nieco trudniej było na dachu, ale i tam dałem sobie radę. Czasem bicz to podstawa sukcesów. Beczka uratowała mnie przed skutkami wybuchu. Dopiero potem czekała mnie najcięższa próba i długi skok głową w przód.

●●●

Na korytarzu jest ciemno, na szczęście wszędzie wisiały lampy. Dzieciak kręcił się w kółko, ale strzelał na oślep, więc nie miał szans zrobić mi wielkiej krzywdy. Pilnowałem gdzie zniknie – zresztą, pisały o tym gazety. A niedowiarkom wstyd. Najtrudniej było znaleźć strzałę i klucz, potem sprawy ruszyły z miejsca. Oczywiście, musiałem jeszcze znaleźć jakiś łuk. Emilii nawet nie próbowałem gonić, była za daleko. Najbardziej mnie ubawiło użycie wieszaka jako nieruchomego celu.

●●●

Hop, hop, hop... A na koniec musiał mi pomóc orzeł, bez niego chyba by mi się nie udało. Potem



III







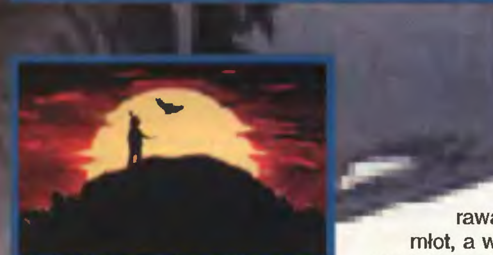


ALONE IN THE DARK III

INFOGRAMES '94

MIRAGE

PC 386, 4 MB, CD ROM





starczyło sprawdzić w odpowiednim miejscu która godzina i stłuc szybę, reszta to właściwie był samograj. O.E.J to One Eyed Jack, ale nie boję się jego pogróżek.

•••

Jak uciekał ten karateka? No tak, ale on miał rękę jak młotek. Kurdupel okropnie się naprzykrzał, chodził za mną krok w krok, póki go nie ustrzeliłem. Potem ustawiłem 2*13*31, poczytałem o astronomii i hop po piorunochronie. A może to nie był piorunochron?

•••

Za wózkiem znalazłem kilka przydatnych rzeczy – i w drogę! Na szczęście garbaci są dosyć powolni, a kolejarz nie lubi rozlanej krwi. Dzyń, dzyń! A potem Buuuuuum! A jeszcze potem Pif-Paf! Mimo wszelkich starań, nie udaje mi się uciec przed braćmi Elwood. Czyżby koniec kariery Edwarda Carnby?

•••

Jak się panu podoba nowa skóra? Trzeba będzie ją upaprać smołą, zanim uda się wypełnić misję. Mam nadzieję, że cała ta mieszanina zejdzie, nie chciałbym wyglądać do końca życia jak pół rycerza.

•••

Ale przede mną uciekali! Sam bym pewnie też zwiewał. Czasem lepiej odłożyć broń, zamiast nią wymachiwać. Zielony listek zwieńczył mu skroń. Najtrudniejszy pierwszy jest krok, następne to już tylko kwestia ostrożności.

•••

Ależ to była przeprawa! Facet miał rękę jak młot, a w niej kilof i operował nim jakby to była wykałaczka. Potem kilof mi się złamał, ale to już nie miało wielkiego znaczenia. Wbiłem sobie szpilkę w palec i poparzyłem się świecą, ale parłem nadal do przodu. Nic nie powstrzyma Edwarda Carnby'ego! Przed czytaniem wszystkiego, co znajdę, też nic mnie nie powstrzyma!

•••

Mikroskopu nie używałem już od ładnych paru lat, ale ten preparat był zrobiony perfekcyjnie. Kiedy stół jechał do góry, poczułem się jak Alicja w krainie czarów, ale kiedy wszedłem za kraty – przeszło mi. Znowu musiałem walczyć o życie i to nie mając praktycznie nic do swojej dyspozycji. Na szczęście jakoś mi się udało. Potem przydał się trening lekkoatletyczny z młodości, trochę najadłem się strachu, bo wcale nie było nisko.

•••

Ale głodomór! I całe szczęście, gdyby nie żarł, co chwila pewnie bym go nie załatwił. Najpierw mało brakowało, żebym się przykleił do sieci, potem przykleiłem się do ściany. Łap głowę, młotku! Ale ciężka ta cegła, ale co się dziwić – plum bum. Skośnooki dał mi popalić, ale w końcu spadła mu peruka i poszedł do Bozi. Chociaż kto go wie, żółtka, do jakiej.

•••

Wreszcie wiem, po co dźwigałem ten kawał ołowiu. Szkoda, że zielone nie wystaje z główki, laska byłaby ładniejsza. Wprawdzie Emilia jest nieprzytomna, ale nic to – idę dalej.

•••

To nie był dobry pomysł, może sole trzeźwiące ją dobudzą! Uff, w ostatniej chwili. I warkoczyk się przydał i nóż znalazłem.

•••

Laska między nogi i Elwoodów diabli wzięli! Dobrze wam tak, sukinsyny! Jeszcze ten zakuty łeb został, ale blacha dobrze przewodzi 220! A może nawet 360? A te zielone, co latały, przypominały tę anakondę z piwnicy, ale to chyba przypadek.

•••

Takim pociągiem dawno nie jechałem! Zawsze myślałem, że do uruchomienia lokomotywy potrzeba więcej umiejętności, a tu tylko napalić, pstryk – i poszła!
E. Carnby, private investigations.
Koszty poszukiwań – dojazd 50, plus jeden dzień na miejscu 1200 dolarów według stawki ustalonej przy zgłoszeniu sprawy. Płatne gotówką.

•••

Tyle o wątku (pełny solution jest u nas w BBS-ie), teraz kilka słów na poważnie – o samej grze od strony technicznej. „Alone in The Dark 3" sprzedawany jest na CD, wersji dyskietkowej producent nie zapowiada – i nie ma się czemu dziwić. Gra zajmuje 35 megbajtów, które niestety podczas instalacji są kopiowane na twardy dysk (zbrodnia!) – ale praktycznie bez dźwięku. Całość muzyki, tudzież kilkanaście tekstów czytanych podczas gry (np. zawartość pamiętnika Emily Hartwood) nagrane jest jako ścieżka dźwiękowa na płytce CD (można ich sobie w związku z tym posłuchać w normalnym odtwarzaczu). Posiadacze kart dźwiękowych (ale nie GUS-a) mogą ich użyć jedynie do odtwarzania prostych efektów – takich jak skrzypienie drzwi czy odgłosy strzałów.

Sam program sterujący grą nie uległ praktycznie żadnym zmianom – tła są namalowane, postać Carnby'ego, którą sterujemy jak i wszelkie istotne, nie malowane obiekty są tworzone jako grafika wektorowa (z cieniowaniem lub bez, nie miałem pod ręką wystarczająco wolnego komputera, żeby móc zaobserwować efekty zmieniania tej opcji). Mała ciekawostka, którą sprzedał nam jeden z twórców programu – Carnby składa się z ponad dwustu wieloboków.

W porównaniu z poprzednimi częściami, „AITD 3" wydaje mi się wyraźnie łatwiejszy. W czterech przypadkach na pięć przedmiot niezbędny do przejścia do dalszej części gry znajduje się tuż obok miejsca, w którym należy go użyć. Zaciąć się można w kilku miejscach, zwłaszcza na dachu biura szeryfa – ale dotyczy to bardziej pierwszej połowy gry, przez drugą można już przejść jak burza. Ciekawym pomysłem, ułatwiającym co nieco (choć nie zawsze) grę, jest kilka gotowych, nagranych stanów gry z różnych momentów i stopni zaawansowania scenariusza. Pozwalają one na kontynuowanie gry nawet wtedy, gdy gdzieś się kompletnie zatkamy.

W chwili gdy piszę te słowa nie jest jeszcze znana cena, jakiej za grę będzie sobie życzyć firma Mirage – toteż nie podejmuję się ocenić, czy warto ją kupić. Ani w warstwie scenariusza, ani w warstwie technicznej, „Alone in The Dark 3" nie porywa swoją jakością czy świeżością pomysłów. Mimo to warto go obejrzeć – programiści z Infogrames znowu odwalili kawał solidnej roboty.

Borek

*Jeśli ktoś mi zarzuci nieprawdę, poszczuję go instrukcją! Zresztą nazwisko brzmi swojsko, dlatego je zacytowałem.

P.S. Firma Mirage szacuje, że cena gry wyniesie poniżej 100 zł.



King's

Ostatnie słowo Sierry w dziedzinie przygodówek wnosi do serii Questów powiew (cytrynowej) świeżości i stanowi zupełnie nową jakość. Płynności animacji postaci po prostu nie da się opisać, można ją porównywać jedynie do filmów Disneya. Tła wykonano techniką „Lucasową", znaną z „Monkey Island" i „Day Of The Tentacle" – budynki są lekko koślawe, prawa fizyki nie obowiązują, a całość jest osadzona w bajkowej rzeczywistości, całkiem różnej od poprzednich części sagi. Niestety, gra działa w środowisku Windows, co czyni ją okropnie wolną. Nie wyobrażam sobie zabawy na sprzęcie klasy 386. Takie czasy. Całość dostarczana jest na krążku kompaktowym i zapycha go dokładnie. Poza grą mamy też kilka innych programów Sierry i krótki filmik AVI „The making of Phantasmagoria".

Fabuła gry jest dość zawiła – w czasie spaceru w lesie Królowa Valanice i jej córka Rosella zostają porwane w inną rzeczywistość. Przez pięć długich rozdziałów będą próbowały udaremnić makabryczny plan zdegenerowanej czarownicy, aby w szóstym paść sobie w ramiona i szczęśliwie wrócić do Daventry.

WHERE IN BLAZES AM I?

Ten rozdział można ukończyć na trzy sposoby, jednak różnice są na tyle małe, że ograniczę się do opisania tylko jednej z dróg.

Zabierz kawałek sukni z kaktusa i pójdź dwa ekrany na południe. Podnieś róg myśliwski leżący obok szkieletu. Pójdź trzy ekrany na północ, wstąp do jaskini i weź brązowe pudełko. Obejrzyj je i wyjmij ze środka ziarno kukurydzy. Weź garnek. Zasadź kukurydzę w miejscu, gdzie ze skały kapie woda. Obejrzyj roślinę o fioletowych kwiatach, a potem rysunek przy wejściu do jaskini. Teraz możesz już wyjąć z rośliny nasiono. Pójdź w prawo i porozmawiaj ze szczurem. Zatrąb rogiem myśliwskim. Teraz dwa razy zadmij w róg nad dziurą złośliwego królika i zabierz jego przestraszone futro z kaktusa oraz okulary tkwiące w piasku. Oddaj okulary szczurowi i zamień nasiono na kawałek turkusu. Pójdź dwa ekrany w lewo, jeden w dół i podnieś kijek oraz kryształki soli. Obróć głowę rzeźby i ustaw kamienie w „kołnierzu" tak, aby wszystkie znalazły się w trzeciej kolumnie. Przekręć bransoletkę na ręce figury, by opróżnić basen. Zejdź po schodkach na dół i obejrzyj tacę (jej pustą część). Połóż na talerzu kawałek turkusu, który dostałeś od szczura. Ponownie obejrzyj tacę i weź prawy kawałek turkusu. Wyjdź z basenu i udaj się na wschód do grobowca. Z kijka i kawałka sukni wykonaj flagę, którą zwabisz skorpiona. Obejrzyj statuetkę i przyciśnij środkowy kamień (łza). Ustaw kamienie tak, aby uzyskać zielony kolor światła i połóż czerwony kamień za rzeźbą z prawej strony. Zabierz kolejny kawałek turkusu i udaj się dwa ekrany na zachód i jeden na północ. Przy pomocy kijka zdobądź owoc kaktusa, a potem połącz oba kawałki turkusu. Dwukrotnie obejrzyj zamek nad drzwiami i otwórz go przy pomocy turkusowej układanki. Wejdź do jaskini.



A TROLL IS AS A TROLL DOES

Wyjdź z pokoju, porozmawiaj z Matyldą i zabierz nakręcanego szczura oraz tarczę znad tronu. Próba wejścia do kuchni skończy się smutno, ale da Ci możliwość podsłuchania wrednej wiedźmy. Wejdź znowu do kuchni i szybko puść kucharzowi pod nogi szczura-zabawkę. Z półki zabierz miskę i przy pomocy maszyny wygeneruj pieczone żuki. Podsłuchaj rozmowę kapiących się w błocie trolli. Wstąp do kuźni, zejdź jeszcze niżej i zabierz lampę, napełnij miskę zieloną wodą, a na koniec (skacząc) wydłub ze ściany kawałek mokrej siarki. Wróć na wyższy poziom i odpal lampę od ognia. Kiedy ogień będzie duży, wrzuć do paleniska siarkę – tym sposobem uśpisz trollowego playboya. Zdejmij z wieszaka obcęgi i przy ich pomocy ostudź formę do wytopu łyżek w wiaderku. Zabierz łyżkę i odwieś obcęgi. Z głównego ekranu podziemi udaj się w prawo-dół, nad strumyk lawy. Próba przejścia przez mostek nie powiedzie się, ale od czego mamy mózg? Wystarczy dosztukować koło do wózka u góry (najpierw wyjmij z tarczy „kolec") i zawalidroga spadnie z hukiem na dół. Pójdź do końca w prawo i porozmawiaj ze smokiem. Pomóż biedakowi odzyskać ogień w paszczy (lampa), a dostaniesz piękny rubin. Kamień warto wymienić z trollem na młotek i dłuto – w Twojej sytuacji będzie dużo bardziej użyteczne. Wróć do smoka i jak najszybciej odłup mu dłutem łuskę z ogona. Wróć do Matyldy i daj jej miskę z zieloną wodą oraz resztę potrzebnych składników, a ta przywróci Ci ludzką postać.

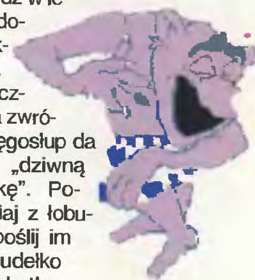
W swojej celi ustaw wszystkie stołki pod obrazem i podsłuchaj rozmowę. Kiedy spadniesz, podnieś skrzydlatą żabę i idź do sypialni (podsłuchasz kolejną rozmowę). Użyj żaby na Matyldzie, a otrzymasz linę. Spróbuj wyjść prawo-dół, a kiedy rozegra się scenka z Malicią szybko rzuć jej pod nogi szczura. Pójdź nad strumień, użyj liny na windzie i opuść podziemia.

THE SKY IS FALLING!

Szybko wrzuć jaszczurce do pyska owoc kaktusa. Pójdź w lewo i porozmawiaj z zaklętym jeleniem (aż opowie o Feldsparze). Idź w lewo, a potem do góry. Przeskocz po kamieniach na druga stronę strumyka i złap pająka w pudełko. Obejrzyj ptaszka, a potem idź na północ i wejdź do miasta przez małe drzwiczki z prawej. Użyj grzebienia na księciu (pudel) i wejdź do sklepu z porcelaną. Ktoś ukradł biednemu Fernando jego ukochanego ptaszka, ale Ty uwolnisz go z klatki (prawy koniec miasta) i oddasz właścicielowi. Dostaniesz za to porcelanową maskę. Załóż ją i udaj się na przyjęcie. Szybko opuść je przez drzwi z tyłu. Idź w prawo (dół) schodami aż dojdziesz do pokoju z lustrami. Jedno z nich przeniesie Cię do innego pomieszczenia, z którego zabierz magiczną statuetkę (z szuflady). Opuść przyjęcie i w odpowiednim momencie wyciągnij z gniazda wrony monetę. Zjedź kilka kryształków soli i wejdź do „Faux shop". Zamień maskę na gumowego kurczaka, a za monetę kup książkę. Teraz musisz wrócić na pustynię i zamienić u szczura książkę na laskę. Nad strumykiem (ekran ze statuami) napełnij garnek nektarem z kwiatów. W miasteczku użyj, laski aby wyciągnąć z wody ser (czyli księżyc). Zostaniesz aresztowany i osądzony.

WILL THE REAL TROLL KING PLEASE STAND UP

Szybko chwyć się łopaty i porozmawiaj z grabarzem o jego szczurze Iggym (trzy razy). Idź w prawo i obejrzyj urwisa. Ekran w lewo i zobaczysz jego kolegę. Po linie dostań się do domku-dyni. Weź kręgosłup oraz nogę-w-torbie i zjedź na dół. Idź w lewo do domu doktorka. Z wdzięczności za zwrócony kręgosłup da Ci on „dziwną maskotkę". Porozmawiaj z łobuzami i poślij im windą pudełko z maskotką. Z góry spadnie zaginiony szczur grabarza, którego oczywiście należy uratować. Dozgonnie wdzięczny grubas da Ci trąbkę, którą można go przywołać (w celu wykopania grobu). Uratuj (młotek i dłuto) kota sprzed domku-na-drzewie, a otrzymasz „dodatkowe życie". Zabierz łopatę grabarza, pójdź w lewo i dwa razy w dół. Stań na lewym krańcu ekranu i zatrąb – po chwili będziesz mógł wejść do świeżo wykopanej dziury. Obejrzyj zamek i naciśnij kolejno: czaszkę, nietoperza i pająka. Daj królowi skrzydlatą żabę i szybko uderz dłutem w jego bransoletę (nadgarstek). Po wydostaniu



się na zewnątrz załóż czarny płaszcz i pójdź do domu doktora. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz „spryskiwacz". Idź postraszyć dzieciaki i wejdź do ogrodu. Kiedy pojawi się zielony potwór potraktuj go smrodliwym płynem. Drapieżnym kwiatom daj do zjedzenia nogę, a kiedy będą zajęte zerwij mały kwiatek rosnący pod nimi. Idź w prawo, szybko przejdź obok domu wiedźmy i pójdź na jego tyły. Przesuń gałąź, aby odsłonić podkop. Powiększ go łopatą i wejdź do środka (jeżeli przy dziurze szczeka pies uniemożliwiając





jakiekolwiek działanie, cofnij się przed dom i idź jeden ekran w prawo. Następnie wróć – pies powinien zniknąć).

W pokoju szybko schowaj się pod podłogę. Kiedy burek wetknie nos w dziurę, spryskaj wieprza płynem doktorka. Wyjdź z ukrycia i tak długo przeszukuj szafkę, aż znajdziesz „tajemnicze ustrojstwo". Włóż szmaty na powrót do szafki, ale zabierz wełnianą pończochę. Wróć na świeże powietrze i załóż płaszcz. Spróbuj iść w prawo – spotkasz wilkołaka. Załatwisz go srebrną grudką wrzuconą do pończochy. Kiedy będzie po wszystkim udaj się do miasta (przez boczne drzwi) i wejdź na przyjęcie.

NIGHTMARE IN ETHERIA

Przy pomocy kurczaka i drzewa wystrzel księżyc na jego miejsce. Zabierz pióro, zamień u handlarza statuetkę na maść przeciwko wilkołakom i opuść miasto. Idź w prawo aż zobaczysz chrapiący kamień – połaskocz go piórkiem, a kiedy się obudzi porozmawiaj z nim. Pójdź nad strumyk (ekran z dwiema rzeźbami) i wlej nektar z garnka do otworu. Użyj sierści na maści wilkołakowej i idź do nawiedzonego lasu (zachód). Po przejściu potwora wyjdź z ogrodu i (czasem trzeba wykonać dodatkową rundkę do ogrodu) wjedź do domku-na-drzewie. Zabierz mumii kość i ewakuuj się na ziemię. Idź na zachód i poczęstuj Azora kością. Rozmawiaj z nim aż da Ci medalion, który z kolei należy wręczyć płaczącej wdowie niżej. Urwisy znów męczą kota – podnieś laskę dynamitu, która wypadła jednemu z nich. Wybuch otworzy Ci wejście do krypty, z której zabierz czaszkę (wewnątrz grobowca). Stań na ścieżce

ekranie z czterema tęczami wskocz na tę z prawej w dole. Przejdź przez mostek i wrzuć ambrozję do rogu obfitości, a następnie wyjmij z niego owoc granatu. Wetknij go w ranę na drzewie, a odczarujesz Panią Wiosny. Zagraj na fujarce, aby wrócić do Ehterii. Znajdź harfę i naciśnij kolejno: 1, 5, 6 i 4 strunę. Dzięki kuli porozmawiasz (dwa razy) z trzema Prządkami Losu. Użyj południowo-zachodniej tęczy i biegnij do doktorka. Porozmawiaj z nim i połóż się w trumnie. Wróć do Etherii, zajrzyj do prządek i udaj się (tęcza) do Pani Wiosny. Porozmawiaj z nią i (z przystankiem w Etherii) odwiedź dom Malicii. Z lampy weź kryształ i naładuj go promieniem, który wywołałeś na pustyni. Porozmawiaj z prządkami. Idź na szczyt góry, złap marę w „łapacz snów". Pogadaj z gościem w jaskini i użyj na nim „ła-



pacza", aby przenieść się do krainy snów (dywanem). Szybko użyj „łapacza" na potworze i idź w dół. Odczaruj Maab, a dostaniesz magiczną uzdę. Stań na szczycie góry i użyj uzdy na białym wietrze.

READY, SET...BOOM!

Przestaw magiczną różdżkę w położenie F (kręcąc rękojeścią) i użyj jej na fałszywym królu (odrzuconym na koniec pokoju). We wnętrzu wulkanu szybko wykop dziurę w ścianie. Weź kwiatek (przesuń głaz) i otwórz drzwi (lewe oko, prawe oko i nos). Naładuj „tajemnicze urządzenie" w kontakcie (aż zacznie migać!) i potraktuj króla kwiatem. Szybko zamień Malicię w niemowlaka (urządzeniem) i daj extra life Edgarowi. Hmm...to chyba tyle... Nie zapomnij obejrzeć końcowego filmiku!

ROOSHKEEN

Quest VII

W pokoju z lustrami obejrzyj tabliczkę przybitą do statuetki, a potem wyczyść ją skarpetą i przeczytaj napis. Obejrzyj winogrona z prawej strony pokoju i odłup jedno grono, a następnie użyj go na statuetce. Stań w lewym rogu pokoju i magiczną różdżką odczaruj króla. Wejdź w nowo otwarte przejście i idź lewo-góra.

i oddaj głowę jeźdźcowi, za moment znajdziesz się w Etherii. Wdrap się na szczyt góry i zerwij (gałąź) winogrona. Na

Universe









Firma Core Design, wydawca dość popularnej przygodówki „Curse of Enhantia" uraczyła graczy swoim nowym produktem – grą przygodową o nic nie mówiącym tytule „Universe". Niestety, nie jest to produkcja wybitna pod żadnym względem – grafika ładna, muzyka BEZNADZIEJNA, efektów dźwiękowych nie ma wcale. Na szczęście całość ratuje całkiem wciągający scenariusz, pozwalający zapomnieć o niedoskonałościach technicznych. Jest niestety jeden duży problem – zachowanie bohatera. Kilkanaście razy udało mi się „uwięzić" Borisa tak, że nie mógł się ruszyć z miejsca i trzeba było wykonać komendę RESTORE. Błąd ten jest niesamowicie wkurzający i nie bardzo wiem jak mógł ujść uwagi testerów. Fabuła jest dość banalna – kilkunastoletni Boris zostaje przeniesiony do antywszechświata dzięki wynalazkowi swego wujka-naukowca (na kilomatr czuć film „Back To The Future"). Należy pomóc mu wrócić do domu, obalając przy okazji (bez skojarzeń proszę) władcę galaktyki – podstępnego Neiamisesa. Zabierzmy się zatem do roboty...

Idąc w lewo kamiennym pomostem spadniesz na asteroid. Błąkając się po jego powierzchni warto zabrać kamień, łom i kartę z układami scalonymi (ogólnie – zabierać radzę wszystko, co się da). Wykorzystując przelatujący co pewien czas wirujący kawałek gleby dostaniesz się z powrotem na miejsce startu. Łom strasznie ciąży w kieszeni, więc warto wypróbować go na pierwszym lepszym obiekcie w zasięgu wzroku. Antena nie da się rozwalić, więc wyładuj swą energię na metalowej płytca chroniącej mały panel sterowania. Wykorzystując swe manualne zdolności oraz rozległą wiedzę nabytą przez lata dogłębnago studiowania kolejnych numerów „Bajtka" i „Młodego Technika", zamontuj znalezioną kartę w slocie i uruchom panel. Włącz napowietrzny mostek i pomknij chyżo do miasta.

Miasto nie prezentuje się szczególnie interesująco. Wrodzona ciekawość każe zajrzeć do sterczących z ziemi rur. Niestety, zostajesz wyrzucony na zewnątrz w postaci półpłynnej, jako tak zwany „kolagen". Doświadczony w ten bolesny sposób wróć pod antenę i wyłącz system filtracyjny. Tym razem po przejażdżce rurami wylądujesz na innym asteroidzie, z którego zabierz lusterko. Wróć starym sposobem i udaj się na zwiedzanie miasta. Uważając na robota podejdź do drzwi chronionych laserem. Znając magiczne zdolności luster do odbijania padających na nie promieni świetlnych obezwładnij lasery i pogadaj z plującym się w okienku na piętrze gościem. Wspomni coś o swojej sąsiadce – pannie o imieniu *Silphinaa.*

Rozmawiając z nią dowiadujesz się wielu ciekawych rzeczy o świecie, do którego rzucił Cię los. W gruncie rzeczy chodzi jednak o to, aby czem prędzej udać się do Wheelworld, cokolwiek by to nie znaczyło (a znaczy prawie dokładnie to, co jest napisane – Wheelworld to po prostu stacja kosmiczna zbudowana na bazie koła i obracająca się dookoła własnej osi w celu zachowania ciążenia). Po chwili do drzwi zaczną dobijać się roboty patrolujące okolicę, więc najlepiej udać się na pięterko, roztrzaskując w tym celu łomem zacięty zamek elektroniczny. Będąc już na górze warto ubrać się w znaleziony w szafie uniform – wyposażono go w naramienny komputer, bez którago się nie obejdziemy. Aby sprawdzić działanie złomu, uruchom z jego pomocą system klimatyzacyjny domu. Następnie otwórz okno i wyskocz na zewnątrz. Śpiesząc się, aby nie dać usmażyć swojego tyłka robotom, wskocz do zaparkowanego pod murem pojazdu przedtem wyłączając alarm naramiennym komputerkiem. Będąc już w środku uruchom system operacyjny wozu wkładając do odpowiedniego slotu kartę przeciwko złodziejom. Czas już spadać – w mieście zrobiło się gorąco i lepiej nie ryzykować dalszego zwiedzania.

Leć na Balkamos 7. Po drodze czeka Cię niemiłe spotkanie ze zmutowanym gwiezdnym kupcem, który podczas następnej randki obiecuje obedrzeć Cię żywcem ze skóry jeżeli nie będziesz miał nic na sprzedaż. Będąc już na powierzchni planety podejdź do rozbitego statku i zabierz robota oraz pojemnik z paliwam. Zaopatrz robota w zdobyte przed chwilą źródło zasilania i odstrasz nim Obcych, którzy obsiedli Twoją brykę.

Kolejny przystanek zrób sobie na planecie Jor-Slev 4. Kulkojadowi wpakuj do gardła kamień i pozbieraj (używając robota) wałęsające się w okolicach dziury kulki. Lądując w sektorze S-W tej samej planety spotkasz Prosiaczka. Po chwili rozmowy obdaruje Cię on kryształkami popularnego w okolicy narkotyku – Carvite'u. W drodze powrotnej do Pfallenop zobaczysz na monitorze znajomą gębę kupca. Zgodzi się zabrać Cię do Wheelworld w zamian za drogocenne kryształki. Niestety, system dokujący jego statku znajduje się w stanie spoczynku spowodowanego awarią, więc czeka Cię operacja ręcznego lądowania.

Po dotarciu na miejsce gość będzie chciał odebrać swoją należność. Wiedziony dziwnym instynktem stawiasz się mu, ale mając na uwadze wielkość face-



ta koniec jest oczywisty – dostajesz w trąbę. Odzyskując przytomność stwierdzasz brak narkotyku w kieszeni, aczkolwiek uzębienie wydaje się być kompletne. Wsiądź do pojazdu i leć do Bay 40E. Podejdź do pracującego robota i sprzedaj mu klapsa w dziąsło – poleci podziwiać wnętrze kanału. Pożycz sobia jego stalową linkę i leć do Bay 1H. Wejdź do miasta i spod rozwalonago terminala zabierz butelkę niebieskiego płynu. Idź w prawo do końca ekranu, aż dojdziesz do parkingu. W głębi widać monitory – podejdź do lewego i wepchnij mu w paszczę ID-card.

Terminal okazuje się być maszynką do sprzedawania Carvite'u, znanego Ci już universowego kwasa, ale w wersji syntetycznej. Kup sobie działkę i powędruj w lewo do knajpy. Przysiądź się do smutnego gościa z prawej – okaże się on być szychą z miejscowego UB. Kup mu drinka, zapraw go narkotykiem, a po chwili facet walnie w kimono. Teraz bez problemu możesz zabrać mu odznakę UB-ka i z dumą wpiąć ja sobie w klapę. Wyjdź z baru na autostradę.

Pod wiaduktem przypominającym jako żywo skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Myśliwiecką czai się bezdomny. Próba zjechania do niego windą skończy się w połowie drogi – resztę trzeba pokonać w tarzanowskim stylu – po linie. Człowiek wygląda na bardzo skacowanego, więc w myśl starogreckiej reguły *„Czym się strułeś tym się lecz"* daj mu skosztować niebieskiego płynu. Z wdzięczności facet podaruje Ci ID-pass (może się przyda).

Wróć po linie na górę i wykorzystując niezawodnego kieszonkowego robota dostań się z powrotem na autostradę. Przy schodach rozgrywa się scenka rodem z horroru – grupka młodzieńców odcina staruszkowi dłoń i ucieka. Jure – bo tak biedak ma na imię – jest miejscowym magikiem (powiązanym z rebeliantami walczącymi przeciwko paskudzie Neiamisesowi), a ręka stanowi źródło jego mocy (przynajmniej w mniemaniu Barona Kaleeva). Obiecaj staremu odzyskać „zgubę" i udaj się w pościg za napastnikami. Po kilku minutach BEZSENSOWNEGO strzelania na oślep i walki z wariującą myszą, pościg powinien zakończyć się sukcesem. Ze zdobytą ręką wróć na parking i oddaj Juremu jego własność. Dostaniesz w zamian połowę Mapy Gwiezdnej, bardzo tajemniczego artefaktu. Dowiesz się też, że UB ma Cię już na oku i musisz zacząć przemykać się kanałami.

Podczas pogawędki zaatakują was roboty – uciekaj na windę i po linie na dół. Obok pijaka jest wejście na rampę kolejową. Skocz z niej na pędzący pociąg. Dziwnym trafem... przeżyłeś. Pociąg zawiezie Cię na kosmiczny dworzec.

Zejdź po słupie na dół i skocz piętro niżej. Drzwi, niestety, dają się otworzyć jedynia od środka, ale od czego niezmordowany robocik? Po chwili drzwi staną otworem i znajdziesz aię w obszernej hali dworcowej. Spracowany mechaniczny przyjaciel stoi sfajczony pod ścianą – na nic już się nie przyda. Podejdź do kasy biletowej i wepchnij ID-pass w slot. Wybór nie jest raczej duży – kasy starcza tylko na przelot do Makanthallor Galaxy.

Wejdź do terminala po lewej i zajmij miejsce w kapsule. Mało brakowało!!! Będąc już na promie wjedź windą na I piętro. Pogadaj z przechodniami i odwiedź swój pokój (w lewo). Zobaczysz transmisję rebeliantów, którzy poinformują Cię, że statek jest zaminowany. Radzą Ci opuścić go jak najszybciej. Włącz komputer i pogadaj z Myrellem. Chce, abyś do niego wpadł, więc wsiadasz do windy i jedziesz (level 3 room 5). Po krótkim błądzeniu (beznadziejny moment gry) znajdziesz szukany pokój, a Myrell da Ci drugą połowę gwiezdnej mapy. Dowiadujesz się, że Twoim zadaniem jest odnalezienie na mapie gwiazdy Haldebar. Składasz dwie części mapy i... dalej nic nie widzisz!





Po wyjściu z pokoju zaatakuje Cię panienka – łowca nagród. Na szczęście w tym momencie wybucha pierwsza z min i oprawczyni traci przytomność. Zabierz jej pistolet i KEY-CARD. Teraz biegiem do windy i jazda na sam dół. Wskocz do kopii swojego pojazdu i uciekaj ile pary w dyszach!

Po odlocie będziesz miał wizję przedstawiającą flotę wojenną imperatora udającą się w celu eksterminacji Mekalienów. Leć na Ankarlon 5. Z kupki gruzu leżącego na lewo od żniwiarki (ach ta Diuna) wyciągnij tajemniczy pręt i leć na Daarlor-Korv z międzylądowaniem (tankowaniem, he he) na Siruf2. Na Daarlor znajdź monolit (ach, ta Odyseja...) i włóż weń pręt z nabitą na niego mapą. Otworzy się teleport na Haldebar!!! Niewiele się namyślając wskocz w czarną dziurę i udaj się przed ołtarz. Obejrzyj rysunek i zgodnie (? ta część gry też jest deko niejasna) z nim biegaj po odpowiednich płytach chodnikowych w celu wyłączenia promieni chroniących kryształ. Kiedy już wszystkie zgasną, rzuć kamieniem, gdzie trzeba, zabierz co Twoje i UCIEKAJ! Wskocz do teleportu, a cały i zdrowy, bogatszy o nowe doświadczenia pojawisz się przed monolitem. Uff.

Znaną już drogą (z postojem) wróć na Ankarlon 5. Z przodu żniwiarki znajduje się tajemniczy panel – potraktuj go łomem. Niestety urządzenia odcięte jest od źródła zasilania, więc będziesz musiał skorzystać z pomocy zdobytego przed momentem kryształu. Naciśnij co trzeba i pojedź na drugi poziom statku. Obcy pilot wyjaśni Ci parę spraw i obdaruje CLOAKING DEVICE, którego działanie w skrócie polega na ukrywaniu Twojej obacności przed oczyma śmiertelników. Po rozmowie udaj się w drogę do Mekanthallor Galaxy. Na trasie zostaniesz przechwycony przez gigantyczny statek rebeliantów – Collossusa. Gdybyś się jeszcze nie domyślił – wierzą oni w Twoją „niesamowitość", uważają Cię za człowieka z legendy i oczekują obalenia samego Neiamisesa! (twórcy chyba zbyt wiele razy widzieli/czytali Diunę).

Chcąc niechcąc musisz przystać na zaproponowany przez rogatego dowódcę rebelii plan. Kiedy Colossus wleci na orbitę Coros, teleportuj się na powierzchnię planety. Dwóch krzywomordych obwiesiów z mafii pruszkowskiej pozbawi Cię czterech kółek i w dalszą drogę będziesz musiał udać się pieszo. W mieście spotkasz Dosheva – agenta wywiadu rebeliantów. Za jego namową spróbuj dostać się do twierdzy Neiamisesa kanałami (ciekawe, czy ludzie z Core widzieli „Kanał").

Aby tego dokonać, będziesz musiał wykazać się zdolnością abstrakcyjnego myślenia – najpierw zrób w bambuko narcyzowatego robota przechadzającego się na nabrzeżu, każąc mu iść na spotkanie z jego dużymi kolegami-strażnikami. Za drugim razem z pięknisia zostanie kupka popiołu i bateria, którą oczywiścia należy sobie przywłaszczyć. Teraz trochę majsterkowania a'la Adam Słodowy – połącz kryształ z bateriami i CLOAKING DEVICE. Wykorzystując chwilową niewidzialność przemknij pomiędzy dwoma strożami. Za rogiem zaatakuje Cię baron Kalaev, ale nie zrobi krzywdy. Zabierz mu jego identyfikator i szybkim truchtem udaj się pod cytadelę, gdzia grupka robotów pilnuje wejścia. Podając się za barona (masz przecież jego ID) każ jednemu z nich wypalić dziurę w murze i wskocz przez nią do środka.

Wyciągając nogi (aby uniknąć skonsumowania przez goniącego robota) dotrzasz do smoka („Hobbit"?), który najwyraźniej uciął sobie drzemkę po męczącym rozgryzaniu kilku żylastych dziewic. Aby go obudzić, wrzuć mu do paszczy kartę ID barona i wskocz na ogon. W tym momencie pojawi się ścigający Cię osobnik, ale wkurzony smok zostawi z niego tylko baterię. Teraz wskocz (skopany momant) na półkę, gdzie leży smok i wyjdź odetchnąć świeżym powietrzem. Szybko włącz niewidzialność i pójdź za róg – zobaczysz odprawę robotów-ściganów. Dowódcy wbij łom w placy, a wystrzela swoich kompanów. W pobliżu leży ciężko ranny Man-Brute, minotaurowaty dowódca rebelii. Dostaniesz od niego magiczną rękawicę, przy pomocy której będziesz mógł pokonać wrażego imperatora. Na balkonie zaskoczy Cię baron, ale dzięki giętkiemu językowi wciśniesz Imperatorowi parę kłamstewek i z Kaleeva zostanie mokra plama. Neiamises ma zamiar unicestwić także i Ciebie, więc wiele się nie namyślając rzuć w niego kryształem. Zobaczysz wielkie „bum" i to już naprawdę będzie koniec...

ROSHKEEN



Z końcem każdego wieku, poczynając od Średniowiecza, ludzie doszukiwali się nadchodzącego końca świata. O ile religijne wyobrażenie Apokalipsy jest dobrze znane i nie ulegało zmianie z czasem, o tyle koniec świata jako zagłada środowiska pojawił się dopiero w XX wieku. Do granicy dzielącej nas od całkowitej zagłady zbliżamy się notorycznie. Bądź to przez zagrożenie ogólnoświatową wojną nuklearną, bądź przez konsekwentne niszczenie środowiska. To co by się stało, gdyby wybuchła trzecia wojna, można sobie wyobrazić tylko w niewielkim stopniu – ale może spróbuję to przybliżyć. W roku na początku lat 90-tych NATO i Układ Warszawski dysponowały wspólnie ładunkiem o sile równej 12000 megaton TNT, co jest odpowiednikiem około miliona bomb takich jaka została zrzucona na Hieroszimę. Załóżmy, że tylko polowa tej siły zostałaby użyta w wojnie, to i tak mielibyśmy do czynienia z końcem świata jaki dziś znamy.

Niestety wyeliminowanie zagrożenia nuklearnej wojny nie odsuwa od nas Apokalipsy. Wisi nad nami cały czas groźba kataklizmu ekologicznego. To że wiele organizacji ekologicznych próbuje wpływać na rządy poszczególnych państw, aby przeprowadziły odpowiednie działania w dziedzinie może już nie ochrony ale ratowania środowiska jest znakiem, że coś się robi. Druga strona medalu to cała masa ukrywanych wyników badań, które gdyby zostały podane opinii publicznej mogłyby wywołać ogólnoświatową panikę. Nasz świat ginie i jeżeli nie dotrze do naszych pustych łbów, że mimo już i tak opóźnionych działań da się go jeszcze uratować, to wkrótce będziemy świadkami pogrzebu naszej żywicielki Ziemi. Ludzie, rasa poszukująca w przestrzeni kosmicznej planety, na której też powstało życie, zabija jedyną im znaną planetę, na której życie jeszcze istnieje – paradoks ludzkości.

Niszczymy zieleń dającą nam tlen, niszczymy atmosferę która podtrzymuje naszą temperaturę i chroni przed promieniowaniem, zatruwamy wody z których składa się nasz organizm, niszczymy porządek natury, niszczymy siebie i przyszłe pokolenia, w imię jakiej idei? Nikt tego nie wie, ale Ziemia wkrótce nie wytrzyma i przeobrazi się.

ŚWIAT POŻOGI

Wizja świata po makabrycznej przemianie zawarta jest w grze BURNTIME. Akcja gry rozpoczyna się w czasie, kiedy jest już po wymianie nuklearnych ciosów, zmianie klimatu na cieplejszy i niemal że pełnym skażeniu środowiska. Zaledwie garstka ludzi przeżyła kataklizm, a conajmniej połowa z nich nabawiła się mutacji popromiennych, niszczących organizm pod względem fizycznym jak i psychicznym. Wszyscy, którym przyszło żyć w tych dniach muszą walczyć o pożywienie, wodę, schronienie gdzie znajdą cień i chłód dający ulgę od wszechobecnego upału. Ludzie błąkają się po pustyniach, aż znajdą jakieś miejsce gdzie będą mogli pożyć trochę. Tam gdzie się osiedlą nadejdą albo inni zazdrośni ludzie, którzy będą chcieli odebrać im nowy dom, albo będą to mutanci nienawidzący tych, których promieniowanie nie dotknęło. I znowu będą musieli walczyć o swoje prawo do wolności. Wolność, jak powiedział pewien mędrzec, to pełnia panowania nad sobą samym. Jeżeli będziemy umieli panować nad głodem, bólem i innymi odruchami zarówno naszego ciała jak i umysłu, będziemy wtedy wolni. Jeżeli jednak będziemy od którejś rzeczy zależni jak np. woda czy pożywienie, to wtedy jesteśmy niewolnikami właśnie tych rzeczy. Świat w jakim przyjdzie Ci żyć szanowny graczu jest pełen takich rzeczy. To czy przeżyjesz zależeć będzie od tego, czy będziesz miał odpowiednią ilość wody, pożywienia i oczywiście dobry stan zdrowia – wierz mi posiadanie tych wszystkich rzeczy na raz nie jest proste, ale możliwe.

Po ataku nuklearnym niektóre miasta zostały ponownie zasiedlone przez ludzi. Zamieszkali w ruinach, które dawały w miarę bezpieczne schronienie. Powstały nowe placówki usługowe: Medyk, który potrafi zaradzić na poważne rany i dolegliwości; Bar, gdzie można napić się czegoś innego niż zwykłej wody; Restauracja, tutaj zjesz potrawkę ze szczura, najsmakowitsze danie a zarazem najdroższe; Sklep gdzie zakupisz potrzebne części, towary, pożywienie, broń. W miastach oprócz tych miejsc spotkasz sporą liczbę osób, które potrafią różne rzeczy: inżynier, wojownik, medyk, kupiec. Nie wszystkie jednak miasta czekał taki los. Niektóre już nigdy nie będą zasiedlone przez ludzi. Promieniowanie jest nowym wyobrażeniem pani Śmierci i właśnie ona upodobała sobie kilka dawnych skupisk ludzkich. Dostęp do nich mają tylko mądrzy ludzie, którzy posiadają kombinezon ochronny lub szaleńcy nie zważający na promieniowanie i pchający się w ten sposób na pewną śmierć.

CEL GRY

Rozpoczynamy grę na terenie, załóżmy że jest to jakieś dawne państwo, który posiada 38 skupisk ludzkich, są to: fabryki, miasta, osady, jaskinie. Pomiędzy nimi rozciąga się wszechobecna pustynia. W takim to świecie pewnego ranka obudziło się kilku śmiałych ludzi, którym kołatało w głowie jedno – zjednoczyć wszystkich ludzi i zaprowadzić porządek. Czy było to przesłanie od sił wyższych, czy też przypadek tego się nie dowiemy, ale z tą chwilą

Burntime















rozpoczął się wyścig o władzę. Oczywiście jednym z nich jesteś Ty graczu, który będziesz musiał posługując się swoim wdziękiem osobistym, siłą, inteligencją i majątkiem próbować zdobywać kolejne osady, aż do końcowego opanowania wszystkich. Nie będziesz mógł zdobyć zamieszkałych dużych miast, gdyż są one dobrem wspólnym, gdzie panuje strefa neutralna – tu także nie można używać broni.

DROBNE FORMY PERSWAZJI

Jak zdobyć taką osadę? Cóż, będziesz musiał oczywiście do niej dotrzeć (warto rozpocząć zdobywanie od tej, w której startujesz). Tutaj należy porozmawiać z którymś z tubylców (może to być wojownik) i spróbować przekabacić go na naszą stronę – po prostu zatrudnić, na ogół żądają jakiejś zapłaty: mięso, bukłak z wodą, itp. Gdy mamy już swojego człowieka, trzeba mu powiedzieć, że zostaje tu jako nadzorca i strażnik osady, a na maszt wciągana jest flaga z naszą barwą – oznacza to, że mieścina jest nasza! Niestety nie każda będzie tak łatwa do zdobycia, a niektóre będą wręcz opanowane przez innych „natchnionych" – czyli takich jak Ty dążących do panowania. Zanim osadzimy taką lokację naszym człowiekiem będziemy musieli najpierw zabić, ludzi wroga-konkurenta.

Owszem, można ruszyć tam kilkunastoma wojownikami i załatwić sprawę po męsku, ale po co tracić masę pożywienia na taką podróż, a zarazem narażać całą naszą armię na śmiertelne rany, kiedy można podejść do zagadnienia sprytniej. Po różnych lokacjach, czasami i po należących do Ciebie podróżują kupcy. Towaru mają ze sobą bez liku, ale też są uzbrojeni po zęby. Od nich to warto zakupić strzelbę z nabojami, przekazać ją najlepszemu z wojowników i niech ten pójdzie do interesującej nas osady i załatwi co ma załatwić – tak jest prościej, a równocześnie bezpieczniej.

W osadach, które zdobyłeś produkowane będzie pożywienie. Niestety na początku jest go tylko tyle, aby wyżywić jednego człowieka (Twojego strażnika). A co z Tobą, a co z ewentualnym pozostałym personelem, jakim obsadzisz daną lokację. Cóż trzeba rozpocząć produkcję większej ilości pożywienia. Należy zdobyć odpowiedni sprzęt (zakup u kupca lub znajdź). Nóż pozostawiony w którejś z chat, pułapka na węże, to rzeczy które pozwolą Ci na to.

Problem z pożywieniem, z bronią mamy rozwiązany, ale pozostał jeszcze problem wody. W każdej z osad mamy dostęp do informacji na temat ilości wody jaka jest produkowana. Jest to ilość dzienna porcja na daną liczbę osób, jeżeli to nie wystarcza (a najczęściej tak jest), można zamocować pompę. Z pewnością po drodze znajdziesz zniszczoną pompę, ale aby ją doprowadzić do stanu używalności, będziesz musiał mieć inżyniera. Ten to specjalista powie Ci jakie części nadawać się będą na naprawę i sam ją przeprowadzi, on też pomoże Ci złożyć inne rzeczy np. kombinezon ochronny.

SPOJRZENIE GRACZA

Gra BURNTIME jest grą z pogranicza, czyli taką która zawiera w sobie elementy kilku rodzaji gier. Mamy tu strategię, role-play i trochę zręczności (zwłaszcza podczas walki), no i adventure. Wszystko to nie jest przysłowiowym grochem z kapustą, ale specjalnie przygotowaną mieszaniną, która w efekcie daje świetną grę. Grafika jest podkreśleniem ponurego nastroju gry i mimo że nie jest czymś wspaniałym (brak renederowanych grafik itp.) oddaje w sposób wystarczający kolorystykę tamtego świata. Muzyka przewijająca się gdzieś w tle gry także jest dobrze dobrana, aczkolwiek w trakcie gry spotkamy się częściej z efektami dźwiękowymi.

Gra posiada specjalnie stworzony ponury nastrój, potrzebny do wciągnięcia gracza w przygody dziejące się na ekranie komputera i muszę przyznać, że faktycznie taki efekt został osiągnięty. Polecam ją wszystkim tym, którzy chcą przeżyć coś innego, a z pewnością tym którzy zastanawiają się nad tym co by się stało gdyby do kataklizmu doszło. Niektóre odpowiedzi znajdzie w przedstawionym w grze świecie, a niektórych w instrukcji do gry.

NEUROMANCER

P.S. Firma MIRAGE Software oprócz tego, że jest dystrybutorem, to jeszcze wydała polską wersję instrukcji - i bardzo dobrze.









Stało się... Dobre pomysły na zarobienie pieniędzy nie zawsze są pomysłami bezpiecznymi, ale terroryzowanie krowy w celu wyłudzenia pieniędzy to stanowcza przesada. Nic zatem dziwnego, że po raz kolejny Jack T. Ladd znalazł się w centrum zainteresowania organów ścigania. Ściśle jednego, całkiem zresztą niebrzydkiego, organu. Tak, tak, zostałeś schwytany i wpakowany za kratki przez KOBIETĘ!

Nie należy się jednak zamartwiać, wszak prawdziwy mężczyzna za jakiego z pewnością się uważasz, nie płacze. Należy wydostać się na wolność, a jeśli przy tym nadarzy się okazja do uratowania wszechświata przed zagładą (który to już raz?), to tym lepiej.

Świat ratować można zresztą także będąc przedstawicielką płci pięknej, jako że w „Guilty" mamy także możliwość sterowania miłą policjantką Yeanne. Nasz wrodzony męski szowinizm nie pozwala nam jednak na opublikowanie historii jej zmagań z przeróżnymi pułapkami tej gry. Na szczęście duża ich część jest taka sama dla obu postaci.

Jak by tu uciec z więzienia...

Biedny Jack został w okrutny sposób zamknięty w celi na policyjnym statku „Relentless". Nawet nie o przysłowiowym chlebie i wodzie, jako że pastylka odżywcza dlań przeznaczona została położona po niewłaściwej stronie drzwi. Pozornie sytuacja jest beznadziejna, jako że jedynym obiektem reagującym na nasze wysiłki okazuje się być wyłącznik światła w celi. Jest on jednak bardzo kiepskiej konstrukcji i kilkakrotnie użyty psuje się. Możemy zatem wezwać robota, by go naprawił, co ten skwapliwie uczyni, otwierając przy tym drzwi naszej celi.

Pierwszą rzeczą jaką zrobimy po wyjściu z niej, będzie przeżucie wspomnianej pastylki, na nieszczęście okazuje się, iż jest ona odżywcza jedynie z nazwy. W każdym bądź razie pozostaje nam po niej kupka gumowatej substancji.

Z korytarza zabieramy lejek i idziemy do maszynowni. Tam, z właściwą sobie gracją niszczymy regulator temperatury reaktora za pomocą gaśnicy. Oczywiście nie omieszkamy poinformować o tym robota, który przekaże tą hiobową wieść do Yeanne. Teraz możemy już wejść do kabiny pilotów (są do niej dwa oddzielne wejścia) i zabrać stamtąd kartę magnetyczną. W pomieszczeniu reaktora okaże się, iż Yeanne (eh, te kobiety) zostawiła otwartą klapkę obsługową. Skorzystamy zatem z okazji i zdemontujemy napęd podprzestrzenny (hyperdrive), którego pozbędziemy się przez śluzę (otwiera się ją kartą magnetyczną).

...tylko po to by pojawiły się kłopoty...





No właśnie. Nasz wspaniały sabotaż pozbawił statek możliwości omijania wielkich katastrof kosmicznych, a tak się właśnie składa, że jedna z nich leży na jego kursie. Można by ją co prawda ominąć używając napędu konwencjonalnego, problem w tym, iż właśnie kończy się paliwo (czy mówiliśmy już coś o kobietach?).

Trzeba zatem wylądować na najbliższej planecie, na której znajdują się kopalnie Tyranium, będącego paliwem naszego statku.

Planetka jak to planetka – zapomniana przez Boga, ludzi i poborców podatkowych kulka śniegu. Trzeba działać, by zbytnio nie przemarznąć – zabierasz zatem ze statku (a dokładnie z maszynowni) pojemnik na Tyranium i windą udajesz się na powierzchnię. Zabierasz stąd dziurawy kanister i szybko go naprawiasz – dziurę zaklejasz przeżutą pastylką, zaś od góry wkładasz lejek.



Stojący obok lądowiska pojazd prawie rozpada się przy dotknięciu, więc wyjmujesz z niego jedynie śrubokręt i ruszasz dalej.

Baza i kopalnia wyglądają na opuszczone. W jednym z pokojów znajdujesz mały kluczyk, oraz rakietę, która nie wybuchła wtedy, gdy powinna. Cóż, rozkręcasz ją śrubokrętem i wyjmujesz głowicę bojową. Ta niebezpieczna broń przydaje się bardzo szybko – dzięki niej możesz odgruzować przejście na dolnym poziomie bazy. Za nim znajduje się maszyna do wydobywania Tyranium – podłączasz zatem pojemnik, przekręcasz kluczyk i... nic, gdyż nie ma do niej paliwa.

Demolujesz zatem system wentylacyjny kopalni wyrywając rurę ze ściany i za jej pomocą przepompowujesz paliwo ze śniegołaza stojącego obok statku do kanistra. Teraz wystarczy napełnić bak kombajnu górniczego i masz już pojemnik pełen Tyranium. Wystarczy odnieść go na miejsce...

...wyglądające coraz straszniej i groźniej...

Twoja towarzyszka podróży dokonała w międzyczasie strasznego odkrycia: kopalnia została niedawno zaatakowana przez OBCYCH, którzy niestety nie poprzestali na tym i teraz zagrażają... Oczywiście nie możecie pozostać na to obojętni i przystępujecie do ratowania wszechświata przed złym lecąc na linię frontu.

Tam zaś czeka was przykra niespodzianka, jako że statek zostaje zarekwirowany przez stacjonujące w pobliżu siły wojskowe. Siły te oczywiście nie wierzą waszym zapewnieniom o uczciwości i poszanowaniu prawa i wymontowują ze statku moduł nawigacyjny (Gyroscope).

Wygląda na to, że Jack Ladd będzie musiał powrócić do swej profesji i ukraść to, co niesłusznie mu odebrano. Aby tego dokonać, trzeba najpierw dostać się do magazynów tutejszej armii. Najlepszym do tego celu wydaje się być wojskowy skuter stojący obok statku. Kluczyków do niego co prawda nie ma, ale na statku (obok śluzy) znajduje się przemiły druciany wieszaczek na ubrania, zrobiony właśnie z takiego drutu, którym świetnie odpala się samochody...

Okazuje się, iż drogi do wnętrza magazynu broni solidna krata, ale cóż to dla nas. Kluczem (spanner – jest szarego koloru i leży na szarym tle, życzymy miłych poszukiwań) leżącym na betonowej drodze obok statku poluzujemy ją, potem przywiążemy do niej linkę od namiotu-toalety, drugi koniec linki zaczepimy do skutera i...bum. W środku rzeczywiście znajduje się Gyroscope, można by zatem lecieć dalej, gdyby... nie Yeanne, która postanowiła wybrać się na przejażdżkę czołgiem. Należy pomóc jej uruchomić działo (otwierając Cannon Control Box), dzięki czemu wspomoże walczących żołnierzy. Potem zaś będzie trzeba się przyjrzeć radiolatarni (Beacon), by uzyskać informacje o położeniu następnej zagrożonej planety...

...aczkolwiek pozwalające dobrze się zabawić...

Wspomnianą następną planetą okazuje się być wielkie centrum hazardu zarządzane przez jednego z naszych (byłych) przyjaciół. Yeanne oczywiście nie może dopuścić abyśmy znów rzucili się w wir podejrzanej działalności i zamyka nas na statku. Krótka rozmowa z komputerem wyjaśnia jednak sprawę.

Nie oznacza to jednak, iż dostaniemy się od razu do środka kompleksu rozrywki. Drogę zagradza nam bowiem seksowna panienka-robot. My jednak mamy już wprawę i stosujemy metodę „na pijawkę" prześliznąwszy się zaraz za facetem w czarnych okularkach.

W środku porywa nas oczywiście szał karcianych gier hazardowych o dziwnych zasadach, w wyniku czego przegrywamy nasz statek. Co najgorsze kończymy na dodatek w kuchni w charakterze pomocnika kucharza. Pokażemy jednak, iż gotowanie jest jedną z naszych rozlicznych umiejętności (nałożyć

Grille

Guilty

GUILTY

PSYGNOSIS '94

LICOMP



PC 386, GUS, AWE 32, TURTLE BEACH



czapkę, a potem użyć małego dzbanka, dużego i przypraw; to co otrzymamy, dać kucharzowi do spróbowania). Dzięki naszym umiejętnościom kulinarnym będziemy mogli zobaczyć się z głównym bossem i po wielu przeprowadzonych z nim (tudzież jego dziewczyną) rozmowach uzyskamy możliwość odegrania się. Nie mamy co prawda pieniędzy, ale od czegóż umiejętności kieszonkowca (konkretnie: pieniążki Credit Chips wyciągamy z kieszeni pana w brązowym ubranku stojącym przy drugim stoliku).

Sama gra jest prosta, o ile zna się zasady – należy o nie pytać tego samego gościa, którego regularnie okradamy (leniwym powiemy, iż punkty uzyskujemy za karty sąsiadujące z właśnie położoną, o ile są od niej młodsze, karty z figurami „pełnymi" są młodsze od tych z „pustymi"). Po każdej wygranej nagrywamy stan gry. Gdy zaś uzyskamy 40 kredytów udajemy się znów do naszego przyjaciela i odkupiwszy statek możemy odlecieć...

...oraz zaznać przygód godnych prawdziwego mężczyzny...

Nasza droga Yeanne odkryła w międzyczasie położenie bazy Obcych. Udajecie się tam czym prędzej, by odkryć gromadkę przestraszonych kolonistów oraz swojego starego przyjaciela Narma, służącego obecnie w elitarnych siłach specjalnych.

Zasięgnąwszy języka na temat charakteru miejscowych Obcych, mężnie wkraczasz w labirynt jaskiń, w których mieszkają, uzbrojony jedynie w skarpetki Narma (aby je zabrać należy pilnującemu ich pieskowi dać zabawkę ze statku – Cuddly Toy). Labirynty są straszne, ponure i zawiłe (ale uwaga – pomoże Ci mapka znajdująca się obok). Nie przeszkadza Ci to jednak w odnalezieniu kupki jajeczek i dostarczeniu jednego z nich do szefa kolonistów. Jak najszybciej wsiadasz zatem na statek.

...po których i tak nie uzyska się rozgrzeszenia...

By znaleźć się po kilku godzinach na planecie-sanktuarium pełnej mnichów (którzy oczywiście rekwirują statek). Byliby oni zapewne całkiem mili, gdyby nie Twoja żarłoczność – po spożyciu potraw ceremonialnych stojących na ołtarzu zostajecie bowiem wtrąceni do lochu.

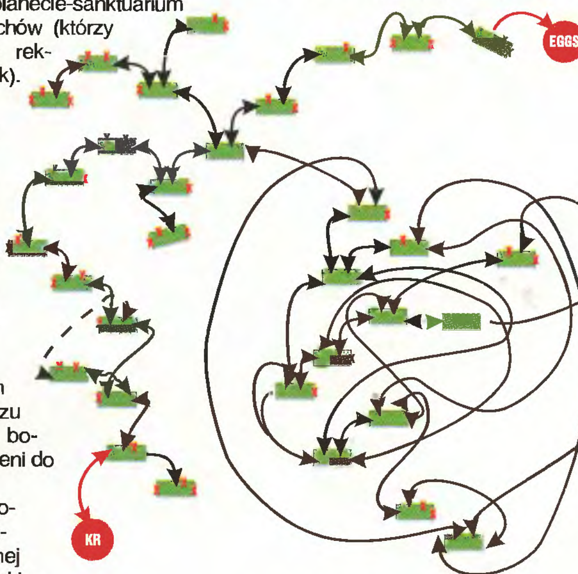
Tamże korzystać należy z jedynej drogi ucieczki – czyli okna. Jesteśmy teraz mniej więcej wolni, odnajdujemy mieszek z drożdżami i wrzucamy do kadzi pełnej wina. Spowodowana tym eksplozja zabrudzi stojącego nieopodal mnicha. W czasie, gdy będzie się on kąpał pożyczymy sobie jego szatki.

Teraz należy dokonać świętokradztwa – zerwać Święty Kwiatek, oberwać z niego listki i położyć po jednym w każdej komnacie na drodze prowadzącej od kąpiącego się mnicha aż do celi Yeanne (jeden płatek musimy położyć też w celi). Mnisi uznają dzięki temu Yeanne za winną tego strasznego grzechu i wrzucą ją do kolumny światła (Pillar of light).

Straszne...

...a wszystko po to...

Cóż, okazuje się jednak, iż kolumna światła jest swego rodzaju teleporterem. Pokładowy komputer Booba odnajduje jego punkt docelowy i udajecie się tam. Czekać tam będzie Cię spotkanie z następnym byłym przyjacielem – szalonym naukowcem. dzięki niemu dowiesz się, że to właśnie TY jesteś sprawcą całego najazdu Obcych, bowiem swego czasu zniszczyłeś (no, razem z Narmem) kryształ czasoprzestrzenny (Transatron), który wywołał anomalię. Sprawa wydaje się znów beznadziejna. Znajdujesz jednak notatnik telefoniczny, a w nim telefon do Narma. Dzwonisz, a gdy przybędzie, okazuje się, że brakujący kawałek Transatronu ma przyklejony do hełmu. Składasz zatem kryształ do kupy (reszta leży przy polu siłowym), rzucasz go w anomalię i...



...by znowu trafić do klcia.

Koniec nareszcie. Rzucacie się sobie w objęcia (to znaczy ty i Yeanne), chociaż potem odbudowane zostają lody pomiędzy wami. Wszechświat został po raz kolejny uratowany...

Tyle solution. Aby sprawiedliwości stało się zadość musimy wypowiedzieć się także o jakości gry. Będą to niestety słowa gorzkie i pełne żalu. Fabuła jest bowiem (jak to widać powyżej) dosyć nieskładna i nudnawa, często rozwój akcji zależy od znalezienia jakiegoś ledwo widocznego przedmiotu o rozmiarach 2x2 piksele. Poza tym dzieje się tu zdecydowanie zbyt mało, a akcja jest liniowa aż do obrzydzenia. Dochodzą do tego niezbyt efektowna grafika i także muzyka. Słowem poziom przeciętny. Jeśli ktoś jest fanatykiem przygodówek – niech gra, przynajmniej się nie zmęczy, jako że większość problemów jest trywialna. Inni, cóż, nie polecamy.

Alex & Gawron

Martian

Po sukcesie gry „Mean Streets” firma Access poszła za ciosem i wydała dalszą część przygód sympatycznego detektywa Texa. Akcja „Martian Memorandum” toczy się w przyszłości, po wojnie atomowej, w wyniku której część ludności Ziemi uległa mutacjom. W stosunku do „Mean Streets” polepszeniu uległa przede wszystkim grafika, zmieniono też trochę sposób wydawania komend. Pod względem komunikacji ze światem przedstawionym w grze bardzo przypomina wydaną nieco wcześniej przygodówkę „Countdown”. Jeżeli komuś nie wystarczy ukończenie „Martian Memorandum” może sięgnąć po kolejną częsc sagi – „Under a Killing Moon”, opisywanym w TS 1/95.

Główną część ekranu zajmuje widok miejsca, w którym aktualnie się znajdujesz. Pod spodem jest listwa rozkazów. Są one typowe dla przygodówek, więc omówię tylko trzy, których użycie może nie być do końca jasne.

Komenda MOVE służy do poruszania i przesuwania przedmiotów, naciskania przycisków itp. GOTO służy do wchodzenia w drzwi lub dziury widoczne na ekranie. Za pomocą opcji TRAVEL możesz przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi lokacjami. Miejsca, do których można jeździć pojawiają się na liście w miarę postępów w grze. Nie wszędzie można jednak dojechać w dowolnym momencie. Gdy jesteś na Ziemi, nie masz dostępu do miejsc położonych na Marsie, i na odwrót. W „Martian Memorandum” nie można używać znalezionych przedmiotów na sobie, co znacznie ułatwia przejście gry. Nie musisz też przejmować się, że wyrzucisz coś potrzebnego, gdyż to, co raz weźmiesz, nie da się wywalić. Jeżeli nie wiesz, co robić, zawsze możesz skorzystać ze wskazówek załączonych do gry (HELP). Ich używanie nie jest w żaden sposób ograniczone i nie ma wpływu na przebieg gry.

Na koniec kilka rad :
– rozmawiaj z kim się da i wypytuj o wszystkie osoby dostępne na liście. Zdobywasz w ten sposób nowe adresy i tropy;
– często nagrywaj stan gry – nigdy nie wiadomo, gdzie może Ci się coś przytrafić;
– większość drzwi otwiera się naciskając guzik, a nie opcją OPEN;
– przed fragmentami zręcznościowymi poproś kogoś z rodziny o mocne przywiązanie do krzesła. Uchroni to Twój komputer przed zniszczeniem podczas ataków szału po kolejnych niepowodzeniach.

Samodzielne ukończenie gry nie powinno nikomu zająć więcej jak kilka wieczorów, jednak dla mniej zaciętych graczy podaję poniżej pełne rozwiązanie.

1. ZIEMIA

Grę zaczynasz w swoim biurze. Weź aparat fotograficzny z szafki koło okna, obiektyw z biurka, a z półki pod ścianą amunicję i zestaw wytrychów. Z wieszaka koło drzwi zdejmij swój pistolet, a z ziemi weź listy. Podnieś z krzesła komunikator. Dowiesz się o nowym zleceniu. Ustaw aparat na statywie i odsłoń rolety.





Jedź do korporacji Terraform. Sekretarce powiedz, że chcesz się widzieć z jej szefem (1) i wejdź w drzwi, które Ci otworzy. Zagadnij siedzącego za biurkiem mężczyznę. Głosem, którego nie powstydziłby się Darth Vader oznajmi Ci on, że zaginęła mu córka oraz pewien cenny przedmiot. Twoje zadanie ma polegać na odnalezieniu zarówno córki, jak i zguby.

Wyjdź z biura i wejdź do łazienki. Porusz ręcznik i podnieś kolczyk, który z niego wypadnie. Porozmawiaj ponownie z sekretarką, daj jej kolczyk (offer) i umów się z nią na obiad (1).

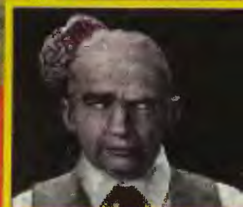
Jedź teraz do domu Alexis. Weź z ziemi skrawek papieru, porusz róg łóżka, otwórz pudełko i zajrzyj do środka.

Pojedź na spotkanie z Rhondą do hotelu Plaza. Idź w prawo do sklepu, weź różę i zapłać za nią. Teraz możesz już wejść na salę (w lewo). Daj Rhondzie różę i odpowiadaj kolejno 1,2,1,3,1,2,1. Kiedy już skończysz się zabawiać wypytaj Rhondę o interesujące Cię osoby. Odwiedź teraz kolesia imieniem Jaques Sparrow. Nie jest on zbyt miły, lecz nie przejmuj się tym. Rzadko kto w tej grze jest dla Ciebie miły. Odpowiadaj 3,1,1,1,1 i dowiedz się, czego możesz, a następnie kup od niego film fotograficzny. Wróć do swojego biura – czas na pobawienie się aparatem. Popatrz przez niego i namierz okno z tańczącą dziewczyną (prawy dolny róg domu). Wyczekaj, aż przejdzie do sąsiedniego pokoju i zrób jej zdjęcie. Weź z podłogi fotografie i jedź do Chantal Vargas na małą pogawędkę. Pokaż zdjęcia, żeby przestała się stawiać i przepytaj ją. Jedź do Rockwella Bache. Masz właśnie okazję zobaczyć jednego z kilku śmiesznych mutantów występujących w grze. Pomimo nieciekawego wyglądu Rockwell okaże się dużo bardziej uprzejmy niż niektóre inne osoby i z chęcią odpowie na Twoje pytania. Użyj komunikatora i dowiedz się o nowe adresy.



Jedź do Nory. Pogadaj z nią, a potem pojedź do Sparrowa i jego też pomęcz pytaniami. Wyciągnij od swojej sekretarki adres wytwórni Galactic Pictures i pojedź tam. Okaże się, że interes dawno zwinięto i nie masz tu nic do roboty. Jedź do Terraform Corporation i porozmawiaj z Rhondą.

Udaj się teraz do Maca Maldena. Przeprowadź z nim przyjacielską dyskusję (2,2,1,1,2) i jedź do Guya Callabero (kolejny okaz fauny popromiennej). Podczas rozmowy da Ci on film. Zawieź go Maldenowi; w zamian dostaniesz adres Fedory. Pojedź tam i idź w prawo. Uważaj na psa i radioaktywną kałużę. Za drzwiami składu znajdziesz drabinę (swoją drogą programiści z Access mogliby się wreszcie nauczyć, że drabiny nie da się schować do kieszeni), a pod klapką obok drzwi buty. Wróć do baraku, ustaw drabinę i wejdź po niej na dach. Przez dziurę wejdź do środka. Z szafki po lewej stronie weź nóż, a z szuflady jedzenie dla kota. Przesuń regał z prawej strony i zerwij tapetę. Znajdującego się za nią sejfu na razie nie ruszaj. Wyjdź na zewnątrz, ponownie wejdź na dach i daj kotu żarcie. Podejdź do generatora, otwórz drzwiczki i pociągnij czerwoną dźwignię. Teraz możesz już bezpiecznie otworzyć





Memorandum



sejf i zabrać jego zawartość. Od swojej sekretarki dowiesz się, że Marshal Alexander został zamordowany.

Jedź na miejsce zabójstwa i pogadaj ze znajdującymi się tam osobami. Przesuń kubeł z prawej strony i weź sztylet. Podnieś z ziemi kluczyk, pojedź do Maldena i daj mu sztylet. Odwiedź teraz Terraform Corporation. W biurze Marshalla za obrazem z lewej strony znajdziesz sejf. Otwórz go kluczem zabranym z miejsca zbrodni i przejrzyj zawartość. Jedź do Ricka Logana. Zanim pójdziesz dalej nie zapomnij nagrać gry, gdyż łatwo tam zginąć. Idź w prawo. Uskocz przed spadającym pniakiem i weź go ze sobą. Przez lotne piaski musisz przejść po kamieniach. Nad dołem z kolcami przerzuć wziętą wcześniej kłodę i wejdź do domku. Otwórz szafkę przy drzwiach. Szybko zastrzel węża i przeczytaj notatkę. Przesuń parawan, weź łopatę oraz klucz z szyi trupa. Otwórz nim skrzynię i przejrzyj jej zawartość. Wyjdź na zewnątrz, rozkop ziemię łopatą, otwórz pudełko i obejrzyj je.

Jedź do bazy przemytników. Podnieś kamień i rzuć nim w dzban z prawej strony ekranu. Szybko wejdź do piramidy i schowaj się za pojemnikiem z lewej strony. Przeczekaj, aż strażnik sobie pójdzie i weź ze stolika sterownik oraz jedzenie. Otwórz pojemnik i schowaj się w nim.

2. MARS

Jedź do elektrowni. Wejdź w drzwi po lewej stronie. Z wiszącego fartucha weź kartę magnetyczną i porozmawiaj z facetem. Wróć do poprzedniej komnaty i użyj kartę na stojącej po prawej stronie maszynie. Wejdź do maszynowni i podnieś z ziemi klucz francuski. Podejdź do zapadni i użyj go na leżącym kawałku metalu – podwiezie Cię do góry. Idź w prawo. Zajrzyj do stojącej pod ścianą skrzynki, otwórz drzwi i wejdź w nie.

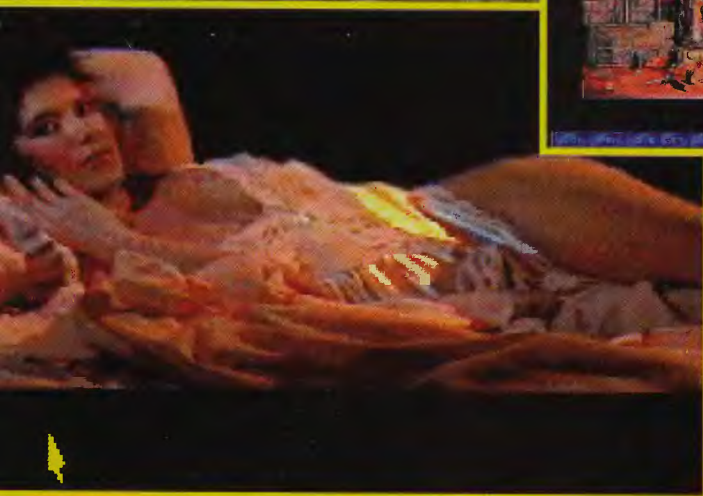
Jedź do akademii aerobiku. Porozmawiaj z Jane, a potem przeszukaj jej torebkę (jest pod ladą). Pojedź pod świeżo nabyty adres domowy Jane. Przesuń poduszkę i weź leżący pod nią list. Włącz projektor przyciskiem na stole i przyjrzyj się wyświetlanej panience. Wróć do akademii i ponownie wypytaj Jane. Teraz pora na wizytę u Bradleya Ericsona. Jest to chyba najbardziej paskudny w grze mutant – na jego widok nie wiadomo, czy się śmiać, czy płakać. Pogadaj z nim, dostaniesz okulary. Pojedź do doktora Lawrence'a. Weź z półki zestaw do zmiany wyglądu i porozmawiaj z doktorem, kiedy wejdzie.

Jedź do Lowella i spróbuj z nim pogadać, a następnie udaj się do kasyna. Wejdź w alejkę koło budynku. Przesuń deskę i przeczytaj napis na murze. Wejdź do kasyna, podnieś z ziemi kartkę i idź do łazienki. Gdy facet wyjdzie z kabiny wejdź tam i podnieś plany kanalizacji. Za pomocą wcześniej znalezionych narzędzi otwórz klapę nad umywalką. Pójdź teraz do biura Dicka. Odpowiadaj mu 1,1,2. Gdy wyjdzie, weź z biurka jego kartę identyfikacyjną, porusz lampę nad portretem i wejdź w ukryte przejście, które się otworzyło. Nagraj koniecznie grę, bo teraz nastąpi to, co każdy miłośnik przygodówek lubi najbardziej, czyli koszmarnie wkurzający element zręcznościowy, którego nie można obejść. Użyj znalezionej deski. Musisz lecieć w prawo omijając promienie lasera. Kiedy dokonasz tej trudnej sztuki zbliż się do maszyny. Włóż magnetyczną kartę od sejfu w otwór, a następnie przyłóż zestaw do zmiany twarzy do scannera. Z sejfu weź forsę, markery oraz dziennik. Wróć z powrotem do biura Dicka, otwórz wylot wentylacyjny i wejdź do kanału. Musisz dotrzeć do łazienki posługując się planem (zaczynasz koło komnaty w prawym górnym rogu). Wyjdź z kasyna i jedź na rozmowę do Lowella. Wróć pod kasyno i poczekaj, aż pewien typek wejdzie do alejki. Ostrożnie idź za nim i wejdź w ukryte przejście. Porozmawiaj ze znajomym, a potem jedź do Michelle Bloodworth na pogawędkę.

Jedź do świątyni i wejdź do środka. Przesuń oba lustra i gaśnicę. Porozmawiaj z kapłanką i jedź do opuszczonego obozu kolonistów. Weź pojemnik z kwasem i kamerton spod kawałka blachy. Udaj się teraz do osady. Otwórz drzwi z lewej strony i weź aparat tlenowy. Stań z daleka od pudełka, otwórz je i weź klucz. Podnieś piecak odrzutowy i przypal go w ognisku. Leć do Bradleya Ericsona. Porozmawiaj z nim i pojedź do Coopera. Dostaniesz od niego adres Dangerfielda. Jedź do jaskini, idź w prawo i otwórz drzwi za pomocą Interlock Key. Wejdź do komnaty i porozmawiaj z Alexis. Posuń wieszak z ubraniami, weź łom i obtłucz nim tynk przy drzwiach. Polej metalową płytkę kwasem solnym, a potem naciśnij znajdujący się pod nią guzik.

Kiedy Thomas skończy gadać, weź bolec z sufitu klatki w której się znajdujesz i porozmawiaj z Alexis (1,2,1). Weź od niej stanik. Gdy użyjesz go na tablicy rozdzielczej, szyba zagradzająca Ci drogę pęknie. Podejdź do szklanej kolumny i użyj kamerton. Podnieś z ziemi kamień i odjedź samochodem. Twoje wysiłki zostaną podsumowane fajną muzyczką oraz napisem THE END.

FROGGER



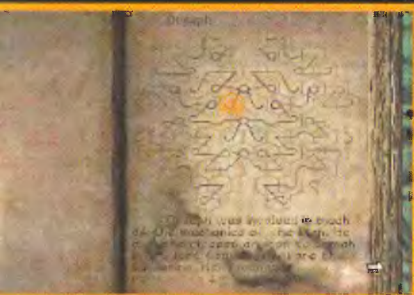




















Death





Z dawna światem władali Sartani i Patryni. Niczym bogowie byli dla ras niższych: elfów, krasnali i ludzi. Tak jak Azowie z Asgardu nienawidzą lodowych olbrzymów śniegu, tak nie było zgody między najwyższymi, którzy nie potrafili podzielić się swymi wpływami. Rozgorzała wojna. Potężny czar sartańskich magów rozbił świat na pięć części, a Twoją rasę, Partynie, uwięził na tysiąclecia w Labiryncie. Mistrz Xar był pierwszym, któremu udało wyrwać się z tego miejsca złej magii. Odtąd począł czuwać u wrót czekając na następnych braci, którzy zachwiali się robiąc ostatni krok przez bramę. W pustym mieście Nexus rozpoczął studia nad historią Rozpadu, pragnął bowiem złączyć świat na nowo i wywrzeć zemstę na niegodziwych Sartanach. Czas nadszedł Partynie. Uciekłeś, by pomścić cierpienia Twego ludu, by stać się narzędziem w ręku Twego mistrza...

Po nierewelacyjnych „Companions of Xanth" i „Superhero League of Hoboken" Legend Entertaiment uraczyła nas kolejną przygodówką. Zadziwiać może upór z jakim firma forsuje swój nieatrakcyjny interfejs i statyczną grafikę, lecz najwyraźniej nawet tego rodzaju produkt mimo wszystko jakoś się sprzedaje. „Death Gate" tym różni się od swoich poprzedniczek, iż jest to tym razem produkt jedynie CD-ROM-owy, co oznacza oczywiście digitalizowaną mowę od początku do końca. Nie można oprzeć się wrażeniu, że nieco zacofana technologicznie Legend zapragnęła zrobić grę z rozmachem i nadgonić obecne standardy. Niestety, rozmach ów przejawia się głównie w okazyjnych animowanych wstawkach na dość wąskim ekranie, którym daleko do atmosfery i wspaniałości produktów Cryo („Dragon Lore", „Lost Eden"). Kolejnym malutkim krokiem naprzód jest próba ożywienia ekranu przez wprowadzenie animacji 2D obecnych śladowo już w „Hobokenie". Nowością jest opcja SVGA (obecna jednak w starszych produktach firmy, np.: „Spellcasting"). Smuci to, że Legend (a zjawisko to staje się niestety coraz bardziej powszechne również u innych producentów) wciąż uparcie tworzy gry zbyt łatwe. Umiarkowanie cieszy, że „Death Gate" jest nieco trudniejsza. Do tego stopnia, że rozwiązanie paru zagadek sprawia rzeczywistą przyjemność. Po Pierce Anthonym („Companions of Xanth"), pomysłu na grę użyczyły panie Margaret Weis i Tracy Hickman znane u nas z cyklu „Dragonlance". Akcja gry wymyślona została na podstawie serii powieści pt.: „Death Gate". W ostatnich czterech latach siedem tomów „Wrót Śmierci" sprzedano na Zachodzie łącznie w ilości przekraczającej dwa i pół miliona egzemplarzy. I rzeczywiście, jeśli chodzi o warstwę epicką, to gra plasuje się znacznie powyżej średniej.

A teraz coś dla tych, co się zacięli: Po rozmowie z Xarem weź lampę (glowmap) i run Arianusa umieść za pomocą „Rune Transfer" na kamieniu. Użyj kamienia.

ARIANUS

Weź koszulkę, rurę, na której wisiała, kromkę chleba i marmoladę. Posmaruj chleb trzykrotnie i daj Limbeckowi, podnieś pergamin, odkorkuj atrament i zanurz w nim koszulkę. Poproś starego krasnala o rurę, którą trzyma przy uchu i zabierz tę z pudełka. Użyj „Heat" na sensorach. Na statku porozmawiaj sobie z księciem i weź wino śpiącego (uchlanego?) czarodzieja. Wróć na własny okręt i steruj do zamku księcia Stephena. Straży pokaż pierścień. Po wyjściu z zamku idź w lewo. Podnieś połówkę nożyc i podważ nimi okno. Wewnątrz zabierz książkę i świecznik. Rzuć „Create Reality Pocket" na gobelin i wejdź do środka. Daj elfowi wino i poproś o naukę czaru. Wróć na Drevlin i wręcz świecznik Limbeckowi. Rzuć „Shroud of Darkness" na koszulkę. Dostań się ponownie na elfi statek i przykryj koszulką świecące statuy. Zejdź na dół i w lewo. Otwórz pudło, wyjmij i aktywuj zingera. Na wyspie Bractwa pójdź za figurką. Rzuć „Swap" na złodziejaszka, uwolnij go i rusz za nim. Obejrzyj lalkę i weź łom. Wróć na statek i używajac łomu rozłup skrzynię. Weź rurę, zaś klejnoty wymień w knajpie na kasę. Kasa dla chłopaka. Czekaj. Drzwi kupca: włóż wytrych do zamka: PUSH, TURN, JIGGLE. Weź tomik poezji. Wewnątrz są aluzje jak przesunąć wskazówki zegara: WINE, TOIL, DARK. Ze skrytki wyjmij pamiętnik. Rzuć „Create Reality Pocket" na portret i wejdź do środka. Powiedz, że jesteś posłańcem i że narzeczona pragnie amuletu. Na pytania odpowiedz: „The Bouncing Beans", „Five", „How much?". Amulet oddaj Hughowi. W wieży przysuń ławę do okna i wdrap się na nią, sprawdź kontynent za oknem. Drzwi po prawej stronie otwórz wytrychem: SHAKE, PULL, TILT. Rzuć „Motion" na statuę i weź naszyjnik. Wybierz słowo ze zdania „Buy their time to die" odpowiadające nazwie kontynentu za oknem. Każda litera jest początkiem nazwy materiału, z którego zrobioną jest któraś z rąk na drzwiach – przyciśnij ręce we właściwej kolejności, a drzwi staną otworem. Wewnątrz połóż naszyjnik na piedestale i weź kryształową kulę, księgę Pryan i podręcznik. Gdy wbiegnie Hugh ze strażnikiem, zabierz naszyjnik i wracaj na statek. Powróciwszy na Drevlin napraw rury używając pięć posiadanych kawałków, dziurę w jednym z nich zatkaj korkiem i odkręć wodę by sprawdzić, że wszystko działa jak należy. Daj krasnalowi pergamin. Otrzymaną rudę żelaza włóż do pojemnika Kicksey-Winsey. Rusz w ślad za koparką, w rękach statuy umieść kulę. Zabierz pieczęć Powietrza i wracaj zamel-



Gate

dować Xarowi. Po zwróceniu pieczęci ruszaj na Pryan (run znajduje się na księdze Pryan).

PRYAN

Cytadela: weź różową roślinkę, orzech i skorupę orzecha. Drzewo-dom: weź linkę, wejdź do domku i zgódź się na propozycję pracy. Elfiej dziewczynce podaruj lalkę i pójdź za nią. Księciu rzuć linę po czym poproś go o spotkanie z czarodziejem. Na polanie czekaj, aż nauczysz się czaru „Transportation" i zanim rzucisz go na biały dysk, węgielek z ogniska zapakuj do skorupy. Przywiąż linę do gałęzi obok Zinfaba i zabierz czarny dysk. Zerwij żółte i niebieskie kwiatki. Żółte pognieć i pyłkiem posyp orzech. Wróć pod Cytadelę i podaruj orzech zwierzakowi. Zabierz jądro. Wróć na Drzewo-dom i ciśnij czarny dysk do przepaści, a następnie przerzuć się tam ponownie rzucając „Transportation" na biały dysk. Przesuń trupa, aby podnieść strzałę i zerwać muchomory. Zapal ul węgielkiem. Ciśnij marmoladę w pająka. Kokon przetnij nożycami i wydobądź laskę. Księciu oprócz laski, daj niebieskie kawiaty i tomik poezji. Porozmawiaj z księżniczką, podaruj jej księgę Pryan i poproś, aby Ci towarzyszyła. Poszybuj do Cytadeli i wejdź do lasu. Poproś księżniczkę, by zagrała melodię z księgi i uwolnij krasnoludzkie dziewczę. Przedstaw jej swoich towarzyszy, a dowiesz się jak uleczyć przeziębienie księżniczki – daj księżniczce otrzymane zioła, muchomory, różową roślinkę i jądro orzecha. Poproś, by dalej grała melodię i idź w głąb lasu. Na polanie poproś księcia, by wspiął się na drzewo i zabrał kryształ. Wróć do pnia, otwórz go i wrzuć kryształ do środka. Udaj się pod drzwi Cytadeli i czekaj tam, aż będzie po wszystkim. Ze środka zabierz Pieczęć Ognia i wracaj na Nexus. Run Abarrach jest na krysztale.

ABARRACH

Poproś trupa o wiadro. Weź kamienie, włóż je do wiadra. W domu wejdź na górę, zabierz zestaw herbaciany i daj go nieżywemu majordomusowi. Wejdź do wieży zegarowej i zawieś wiadro na haku. Wspinaj się po linie na górę, podciągnij wiadro do góry by włączyć zegar. Ustaw wskazówkę na godzinę czwartą i poczekaj aż rozlegnie się bicie kurantów. Zwolnij dźwignię, by móc dostać się na dół. Wróć do domu i drzwi do pracowni będą stały otworem. Weź książkę, przeczytaj ją i udaj się do pałacu Kleitusa. Kiedy znajdziesz się już w lochu, daj psu stek i rzuć na niego czar „Hunger", a następnie „Possession". Będąc psem znajdź komnatę z butelkami i weź drugą z lewej. Wróć do więzienia i połóż ją na podłodze, schwyć klucz i dotknij swego ciała. Weź klucz i butelkę. Otwórz sobie kajdany i wypij płyn, aby zneutralizować działanie trucizny. Następnie daj klucz i butelkę Edmundowi i poproś, by zabierał się stąd razem z Tobą. Wychodząc weź imadło. W sekretnej jaskini ponownie rzuć na psa „Possession", a następnie zwróć się do Balthazara i powiadom go, że ściana w jaskini jest iluzją. Gdy Balthazar odczaruje ścianę wejdź do groty, podnieś i przeczytaj książkę oraz zabierz czarną szatę. Wychodząc porozmawiaj z hazardzistami. Popłyń na Telestię. Wespnij się na wieżę, ściśnij imadło i włóż je między języki berła, po czym poluzuj, a wypadnie głowica. Podnieś ją. Wejdź do domu na górę, zabierz nieżywej niani książkę i otwórz ją na rymowance „Get That Snake". Każ nieżywej niani iść za Tobą i ruszaj do miejsca, gdzie jest wąż. Po drodze zgarnij nieżywego robotnika. Na miejscu wręcz niani książkę. Otworzenie jaskini polega na obróceniu wszystkich strzałek do dołu; po pewnym czasie pojawia się podpowiedź. Wdziej czarną szatę i każ nieżywemu krasnoludowi iść z Tobą. Popłyń do pałacu, aby zejść do katakumb. Kawałek ubrania krasnoluda daj do powąchania psu, po czym zdaj się na jego węch. Gdy dotrzesz do komnaty Kolosa rzuć „Unravel Illusion" na run, a w powstałą dziurę włóż głowicę. Zabierz pieczęć Ognia i wracaj jeszcze raz na Nexus. Run ostatniego ze światów znajduje się na wisiorze Edmunda.

CHELESTRA

Wyryty na głazie czar „Ward" należy zmienić w „Possession". W tym celu rzuć „Run Transfer" na odpowiednią kostkę hazardzistów (druga z lewej) i przerzuć run na głaz. By ujść z życiem przed Sang-Draxem rzuć „Possession" na psa, a potem wejdź do miasta Sartanów. Gdy odzyskasz swoje ciało rzuć na dywan „Create Reality Pocket" i zepchnij nań kamień. Zabierz to wszystko na statek i powieś na ścianie, a następnie wejdź do środka, o ile czar jeszcze działa (w przeciwnym wypadku musisz rzucić go ponownie), aby kamień wypchnąć. Przerzuć na kamień runy z Edmundowego wisiora. Zanim wyruszysz na Nexus, napełnij butelkę wodą, rzuć na nią „Null Water" i wypij, żeby móc wejść do jaskini. Zabierz smocze łuski, po czym rzuć je na kupę kamieni, a odnajdziesz wyrzucony przez Sang-Draxa podarunek Zinfaba.

LABIRYNTH

Weź „Historię Rozpadu" z biurka Xara i przekrocz otwarte wrota Labiryntu. Ciśnij zingera w pnącza i naładowanego zabierz zamroziwszy uprzednio rośliny czarem „Cold". Gdy dojdziesz do tygrysów wycofaj się i zlikwiduj niebezpieczeństwo rzucając na pnącza „Heat". Jeszcze raz rzuć „Cold". Weź czaszkę i kość. Czaszkę nadziej na zingera i przykryj czarną szatą. Aktywuj zingera przed atakującymi tygrysami. Nasmaruj balsamem rannego tropiciela i poproś, by był Twoim przewodnikiem. Przy okazji weź sznurek i przywiąż go do kości robiąc w ten sposób prymitywny łuk. Wystrzel magiczną strzałę w Chaodina i zadowolony napij się wody. Wejdź do jaskini i zgnieć kamień. Porozmawiaj z Zinfabem. Gdy dojdziesz do sobowtóra rzuć na siebie (lub na cokolwiek innego) lustrzane odbicie czaru „Self-Immolation" (musisz zamienić miejscami lewy i prawy run). Przeszukaj trupa. Połącz dwie połówki nożyc i trzykrotnie przetnij nimi macki. Na unoszącej się wyspie przesuń soczewkę na początkowy run czaru Orsepha (znajdziesz go w „Historii Rozpadu"), po czym umieść kolejno: pieczęć Wody w wodnej iglicy, pieczęć Kamienia w iglicy ziemi, pieczęć Powietrza naturalnie w iglicy powietrza, pieczęć Nexus zaś na soczewce. W międzyczasie możesz wskrzesić Xara (rozważ jednak moralną stronę konsekwencji tego czynu). „Serce", o którym będzie mamrotał, to atrybut, przypisany przez niego autorowi czaru „Interconnection", Orsephowi. No i koniec... zagadka z sobowtórem bardzo w porządku.

Dixie

DEATH GATE

LEGEND ENTERTAINMENT '94



PC - CD









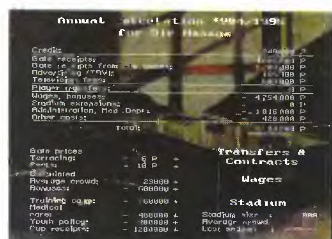


On the Ball- League Edition

„On teh Ball" z pewnością należy do ciekawszych produkcji menedżeropodobnych. Tym razem pojawiła się ligowa odmiana tego programu (wersję przeznaczoną na mistrzostwa świata opisywaliśmy w numerze TS 10/94).
W nowej wersji „On the Ball" wcielamy się w trenera klubu Premier League. Prócz opcji czysto trenerskich wprowadzono także te administracyjne. Na początek możemy sporządzić budżet klubu, co należy do rzadkości w tego typu programach. Gdy ustalimy w końcu dochody i rozchody oraz wynegocjujemy ze sponsorami premie płacone klubowi za sukcesy w pucharach itp, zaczynamy sezon. Gramy w pierwszej lidze, więc wybrawszy odpowiedni klub możemy od razu startować w europejskich pucharach, rozgrywanych według zasad prawie aktualnych (w Pucharze Mistrzów w rozgrywkach grupowych za zwycięstwo przysługują 2 punkty). Dodatkowym motywem rozrywkowym są poprzekręcane nazwy drużyn europejskich (np. CD Barcelona, Górnik Łódź, GKS Warszawa).
Przed każdym meczem wybieramy elementy, które mają trenować zawodnicy. Dodatkowymi modyfikatorami formy zawodników są zdarzenia losowe (syn się komuś urodził, ktoś przegrał na loterii itp). Wybrawszy zawodników do podstawowego składu można ocenić siłę poszczególnych formacji. Prócz wyboru zawodników do obowiązków trenera należy wyznaczenie egzekutorów rzutów karnych, wolnych itp.

Mecze są komentowane (dowcipne uwagi pod adresem sędziów), a mogą być także ilustrowane animowanymi sekwencjami, dopracowane merytorycznie od czasów „World Cup Edition" (nie ma strzałów na bramkę z rzutów wolnych zza połowy boiska), choć niewiele lepsze graficznie.
Oczywiście jak w każdym menedżerze można rozbudowywać stadion, pozyskiwać zawodników umieszczonych na listach transferowych, grających w lidze angielskiej, a także graczy zagranicznych, przeglądać imponujące ilości tabel i wykresów.
W sumie „On the Ball – League Edition" to udany produkt. Nie ma, co prawda, dramatycznego przepychania się z Conference League, tak jak w „Premier Manager 3", ale emocji nie brakuje. W porównaniu z „World Cup Edition" gra straciła nieco na szczegółowości (planowanie każdych zajęć zawodników) i przepychu graficznego (każdy trening i element gry miał swą ikonę i wstawkę animowaną), ale zyskała na dynamice i prostocie obsługi. I za to należy ją lubić.





Sir Haszak

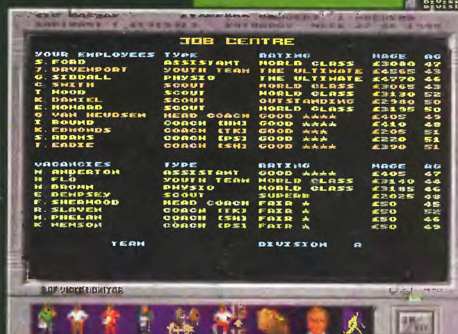
Producent: Daze Marketing/Ascon
Rok wydania: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386

Premier Manager 3

Premier Manager 3 jest grą trudną (jak twierdzą zachodni specjaliści – zbyt trudną), toteż po raz ostatni postanowiliśmy do niej powrócić, by dać garść rad tym, którzy nie chcieliby spaść z Conference League już po pierwszym sezonie. Pozostali mogą darować sobie czytanie i wrócić do gry. Poniższe rady nie są idealne, ale pozwolą na załapanie się w górnej części tabeli po pierwszym sezonie:
1. Najlepszą drużyną na początek jest Halifax Town.
2. Zawsze ubierz swego najlepszego napastnika (w przypadku Halifax to Hanson) w koszulkę z numerem 9 lub ustaw go na środku boiska.
3. W Conference League najlepszym ustawieniem na początek jest 4-2-4.
4. Ustaw swym obrońcom strzały z daleka, a pomocnikom i napastnikom strzały ze średniej odległości z wyjątkiem zawodnika z numerem 9 (ten niech strzela z bliska).
5. Jedną z najważniejszych osób w klubie jest trener młodzieżówki, więc zawsze go miej i to najlepszego, na jakiego Cię stać.
6. Zadbaj, by każdy z zawodników rozegrał w sezonie przynajmniej 4 mecze. Inaczej w następnym sezonie zmniejszą się ich umiejętności.
7. Ustaw podawanie: obrońcom – 70%, pomocnikom – 60%, napastnikom – 20-30%.
8. Ustaw podania obrońców i pomocników jako długie, wysokie, na środek pola, napastnikom zaś niskie, krótkie i też do środka.
9. Negocjując kontrakt z graczem staraj się znaleźć najniższą sumę, na jaką zareaguje i powtarzaj ją tak długo, aż stanie się ostateczną (gracz nie ma możliwości zerwania rozmów i przeniesienia się do innego klubu). Jeśli chcesz go niedługo sprzedać podpisz umowę na rok – zapłacisz mniej za podpisanie umowy.
10. Trenuj graczy cały czas i wybuduj salę gimnastyczną, by zminimalizować prawdopodobieństwo kontuzji i uczynić trening efektywniejszym.
11. Staraj się wypożyczać piłkarzy. Pamiętaj, że możesz mieć w klubie tylko dwóch wypożyczonych piłkarzy w tym samym czasie i pięciu w całym sezonie. Na początku spróbuj wypożyczyć napastników z Norbury i Preston North End.
12. Będąc w wyższych ligach staraj się mieć na stadionie wszystkie miejsca do siedzenia; sektory dla stojących będą zamykane na podstawie zarządzenia władz ligi angielskiej z 1994 roku. Nie staraj się jednak rozbudowywać na raz wszystkich sektorów, ponieważ podczas prac budowlanych widzów na Twych meczach będzie niewiele.
Wielu goli, awansów, pucharów oraz nóg złamanych przeciwnikom bez ujrzenia czerwonych kartek życzy.

Sir Haszak

Producent: Gremlin Interactive
Dystrybutor: Licomp
Komputery: Amiga, PC 386





1 On the Ball League Edition
2 Premier Manager 3
3 Gazillionaire



Gazillionaire

Było sennie. Na horyzoncie przelatywały komety Halleya w minutowych odstępach. Ceny parasoli spadły, toników do włosów wzrosły, a paliwa X się ustabilizowały. Trzeba było kupić to i owo, zabrać pasażerów niecierpliwie przebierających nogami, odwiedzić warsztat, by ulepszono silnik statku i zwijać się z tej planety. Pieniądze czekały gdzie indziej.

Konkurencja

W „Gazillionaire" stajesz do specyficznego wyścigu, mającego wyłonić prawdziwego self-made mana. Zaczynasz, jak to zwykle bywa, z odrobiną pożyczonej gotówki i statkiem, małym, wolnym i mało pakownym. Podobnie zaczyna pięciu Twych konkurentów. Każdy z nich ma ten sam cel, co Ty (dorobić się 1 mln $) i zdefiniowany charakter: jeden jest flegmatyczny, niezdarny, inny agresywny, obrotny, jeszcze inny sprytny, kombinator.

Stopień złożoności

Do dyspozycji mamy kilka poziomów trudności i jeśli chcemy trochę dłużej pograć na początek wybieramy pierwszy. Zaletą tego rozwiązania jest przewodnik po grze. Wprowadza on w tajniki handlu kosmicznego zwiększając co kilka tur stopień komplikacji gry.

Na początku mamy tylko 7 planet, statek o określonej ładowności i szybkości oraz towary o różnej cenie na różnych planetach. Zawsze mamy podaną górną i dolną cenę, która obowiązuje w Kukumbii (tak się nazywa kraj, gdzie prowadzimy interesy) za towar. Potem dochodzą do tego ubezpieczenia, zużycie paliwa przez statek i wynikające stąd opłaty, możliwość kupowania magazynów i składowania tam towarów kupionych w dużych ilościach po okazyjnych cenach, przewozy pasażerskie, bank, w którym możemy pomnażać swój kapitał, informacje o deficytowych towarach na planetach, konieczność wypłat pracownikom pensji, możliwość kupienia nowego statku, specjalizacje planet, prognoza pogody i kampanie reklamowe. Na koniec wszystko jest prywatyzowane i na przetargach można kupić jakiś fragment urządzeń na danej planecie (np. dworzec pasażerski), za który konkurenci będą nam płacić, jeśli ośmielą się z niego skorzystać. Trzeba przyznać, że możliwości mamy sporo.

Latamy więc od planety, do planety kupując, sprzedając, magazynując, płacąc podatki, pensje, ubezpieczenia, rozbudowując statek i nieprzyzwoicie się bogacąc. Przy okazji odgrywamy coraz większą pozycję na rynku. Chyba, że uda nam się wcześniej zbankrutować.





Los a powodzenie handlowca

Channel 7
Kuku News

Nie na wszystkie sprawy mamy wpływ. Bank może nam podnieść stopę oprocentowania naszych kredytów, władze Kukumbii podnieść podatki, statek po drodze z planety na planetę może zostać napadnięty przez piratów, a konkurencja potrafi wpaść na ślad naszych kokosowych interesów z półświatkiem. Te drobne zdarzenia mogą wyrwać Ci potężną sumkę lub wyeliminować z interesu. Bywa. Na szczęście zdarzają się i przyjemne rzeczy, jak choćby śmierć wujka, który zmarł był, ale zdążył spisać testament, czyniąc nas jedynym spadkobiercą pokaźnej sumki.

Czasami losowi trzeba pomóc. W ten sposób można zmniejszyć sobie oprocentowanie kredytu bądź podatki lub wyprosić błogosławieństwo. Wymaga to jednak długotrwałego rozmawiania z właściwymi osobami. Często bez efektu.

Ocena

Prosta, statyczna grafika i oszczędne efekty dźwiękowe nie stawiają gry w rzędzie super produktów, co raczej źle świadczy o produkcie CD-ROM (nawet gdy program chodzi w trybie 800x600). Mocną stroną jest natomiast pomysł. Nieskomplikowane reguły, garść niezbędnych statystyk podających udział w rynku i dystans pozostały do osiągnięcia pierwszego miliona sprawiają, iż gra się z przyjemnością. Dobre wrażenie robi również elastyczność „Gazillionaire'a": jeśli w wyścigu po milion przegrasz, możesz ustawić, aby celem gry stały się 2 miliony i w ciężkich warunkach (któryś przeciwnik ma nad Tobą przewagę) kontynuować grę; początkujący ma szansę zatrzymać komplikację gry na dość niskim poziomie i przez dowolnie długi czas zaznajamiać się w ten sposób z podstawowymi opcjami (potem na życzenie gracza wprowadzane są kolejno utrudnienia).

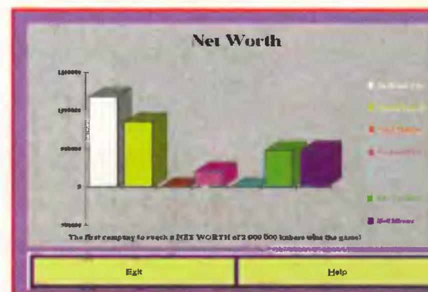
Jeśli czujesz uraz do gier ekonomicznych, przy tej grze możesz się go pozbyć. Jeśli przeszedłeś już „RailRoad Tycoona", „Theme Park" czy „Transport Tycoona" z pewnością odpoczniesz przy „Gazillionaire". Choć nie tak prosto wygrać, jak to się może wydawać.

Sir Haszak

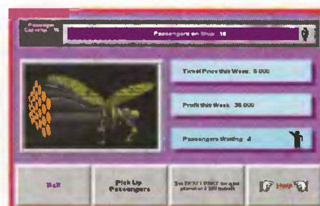
Producent: Spectrum Holobyte
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których pędzi: PC 386-CD, Windows











Jest taktycznie

King's Table

Król Odin przejrzał wolę bogów, która streszczała się w jednym zdaniu: będzie wielka bitwa, w której zmierzą się siły Dobra i Zła. Po ostatecznej bitwie zwanej Ragnarokiem wszystko ginęło w Pustce. Odin począł więc szukać wyjścia z tej niemiłej sytuacji. Wpadł na pomysł urządzenia turnieju, który wskazałby, co ma zrobić. Całą jego historię znajdziesz w intrze – w ilustrowanej księdze spisanej przez mnicha (w instrukcji, może nie tak bogato zdobionej, ale przyzwoitej, znajdziesz to samo po polsku).

Jeżeli w tej chwili pomyślałeś, iż będziesz miał do czynienia ze strategią z elementami RPG, tylko po części trafiłeś. „King's Table" to średniowieczna gra planszowa; obok łodzi wiosłowo-żaglowej jeden z bardziej udanych wynalazków Wikingów. Tutaj mamy do czynienia z dwoma odmianami tej gry: czystą, czyli „King's Table" i „Ragnarok", moim zdaniem ciekawszą.

Zadaniem gracza dowodzącego białymi w obu odmianach jest doprowadzenie króla z ze środka planszy do jednego z jej narożników. Gracz czarny ma do tego nie dopuścić, starając się zablokować monarchę.

Część gry nazwana „King's Table" to czysta planszówka przeniesiona na komputer: król Odin i piony. Wybrać możemy jedynie kolor pionów lub pojedynek dwóch graczy i to wszystko. Żadnych ozdobników, na pierwszym miejscu praca szarych komórek.

Druga część, „Ragnarok", jest zdecydowanie bardziej efektowna. Rozbudowano ją bowiem o elementy mityczne pojawiające się w intrze i wykonano to całkiem nieźle, bo w większym stopniu odczuwa się atmosferę krainy, gdzie się akcja rozgrywa, niż klimat typowej nasiadówki przy planszy obsługiwanej w dodatku jak na planszówkę niewygodnie, bo myszą (sama obsługa jak na grę komputerową jest przyzwoita). Prócz pionów występują w „Ragnaroku" bowiem figury-postacie o własnych imionach i specyficznych cechach, wpływających na sposób ich poruszania. W każdej armii jest 6 figur specjalnych, z czego 4 należy wybrać do bitwy. Elementem tworzącym nastrój bitwy są także sekwencje walki. Bicie jednej bierki przez drugą pokazywane jest w formie animowanego pojedynku, przypominającego nieco „Battle Chess" (dłużej grający i znający już wszystkie animacje mogą tę opcję wyłączyć).

Gra zorganizowana jest w formie turnieju w tawernie. Zebrani w niej podróżni kolejno grają z Tobą dwie partie: raz czarnymi, raz białymi. I choć każdy z nich prezentuje inny styl gry, kolejni przeciwnicy są coraz bardziej wymagający i każdemu zależy na zwycięstwie, nastrój panuje iście tawerniany. Nie dziw się zatem, jeśli Twój adwersarz od czasu do czasu przeklnie po Twym celnym zagraniu, udowodni Ci, że jest wielki, gdy coś mu się przypadkiem uda, wreszcie poczuje się obrażony, bądź naśle na Ciebie starszą siostrę, gdy go pokonasz. Postacie zresztą są barwne, a teksty dość zabawne.

Prócz turnieju mamy jeszcze szkolenie, gdzie możemy się zmierzyć z dowolnie wybranym przeciwnikiem.

Całość robi całkiem przyjemne wrażenie, pomimo nie pierwszej młodości gry i kilku wad z tego wynikających. Przeciwnicy są sensownie dobrani i nawet ktoś, kto dopiero zaczął przygodę z „King's Table", będzie mógł dość szybko pokonać paru rywali, ucząc się przy okazji reguł gry, nieskomplikowanych zresztą. Kombinacji jest sporo i każda partia nawet z tym samym przeciwnikiem nie nuży, a gdy gra się przeciw niemu pierwszy raz, sporo się można nauczyć (każdy stosuje charakterystyczne dla siebie manewry). Oprawa graficzna wygląda porządnie, choć animacje wydają się niezbyt porywające. Wszystkie zbyt mało płynne, a postacie niekiedy za bardzo zniekształcane (przy porażce białego piona z czarnym pionem widać to najlepiej). Muzyka bez zarzutu. Do tego należy dodać miłą sercu każdego gracza opcję przeglądania partii od początku (szkoda, że nie można jej w tej formie nagrać) i przewodnik po opcjach programu uruchamiający się zawsze, gdy zbyt długo nic nie robimy przed rozpoczęciem partii. Zdaniem komputera wskazuje to na naszą bezradność.

„Ragnarok" to dość udany i godny polecenia produkt. Zwłaszcza, gdy chwilowo szachy nam się przejadły.

Sir Haszak

Producent: Gametek
Rok produkcji: 1993
Dystrybutor: Licomp
Komputery, na których chadza: PC













1 King's Table

2 Hollywood Mogul

Nie wiesz jak się robi się film? Jak dobrać scenariusz wypieścić go, wynegocjować kontrakty z aktorami i reżyserem, sporządzić budżet, pokierować promocją? Nie wiesz, „a jednak się kręci", jak powiedział Mikołaj Kopernik, prekursor przemysłu filmowego w Polsce.

Kręcisz, bo tak wyszło. Nie wiadomo jak i dlaczego stałeś się bowiem szczęśliwym posiadaczem studia filmowego w Hollywood, okrągłej sumki na koncie i linii kredytowej (wielkość możliwego kredytu zależna od poziomu trudności). Twoim zadaniem jest, jak zwykle, zarobienie masy pieniędzy i ulokowanie ich w nieruchomościach i dziełach sztuki.

Zaczynasz zawsze od scenariusza. Wybrać możesz gotowy scenariusz lub powieść, na której zostanie oparty, wymyśleć własny, a w późniejszej fazie gry zrobić sequela filmu wyprodukowanego wcześniej. Gdy bazujesz na powieści bądź własnym scenariuszu, musisz zatrudnić scenarzystę. Płodzi on tekst, który oceniany jest przez komisję. Od oceny „very good" w zwyż można pokusić się o realizację. Jeśli scenariusz wygląda gorzej, trzeba zatrudnić kogo innego i zrobić poprawki.

Potem przychodzi pora na ustalenie budżetu. Polega to na przeznaczeniu pewnej kwoty na realizację filmu, efekty specjalne oraz wyznaczenie miejsca, gdzie będą kręcone zdjęcia. Im wyższe kwoty przeznaczysz na realizację, tym lepsi aktorzy i pracownicy techniczni zechcą wziąć udział w przedsięwzięciu. Im odleglejsze od siebie plany zdjęciowe, tym pewniejsze opóźnienia w realizacji i wydłużony cykl produkcyjny.

Teraz czas na zatrudnienie pozostałych pracowników twórczych. Z wybraną osobą negocjujesz sumę, jaką zapłacisz za podpisanie kontraktu, wysokość diet dziennych, wysokość udziałów w zyskach (tylko z gwiazdami, które są do tego przyzwyczajone) i dodatkowe udogodnienia w trakcie realizacji filmu (tylko dla gwiazd). Negocjacje nie mogą odbywać się w nieskończoność, toteż po kilku niezadowalających propozycjach aktor przerywa rozmowy i rezygnuje. Prócz aktorów rozmawiasz z dyrektorem produkcji i reżyserem. Negocjacje z nimi są mniej złożone niż z aktorami.

Wszyscy pracownicy twórczy mają pewne cechy i predyspozycje opisane w charakterystyce dostępnej jednym kliknięciem myszy. Jedni są świetni w komediach, inni w filmach sf, jeszcze inni w westernach; część jest oszczędna i nigdy nie przekracza budżetu, część woli pracę z gwiazdami, część robi świetne efekty specjalne (gdy ma na to pieniądze). Jednym słowem jest w czym wybierać. Jeśli mimo tego brakuje Ci jednak aktora czy reżysera o określonych predyspozycjach możesz go zatrudnić dopisując na listę wykonujących dany zawód i określając imię, nazwisko, wiek oraz pisząc jego charakterystykę. Niestety raz napisana charakterystyka nie zmienia się wraz z pięciem się postaci po szczeblach zawodowej kariery i początkujący reżyser, który ledwie skończył akademię filmową pozostanie tym samym początkującym reżyserem nawet w 20 lat później, mimo iż ostatni kontrakt opiewał na sumę ośmiocyfrową.

Mając obsadę możemy rozpocząć produkcję. Składa się ona z trzech faz, w które nie ingerujemy. Definiujemy jednak przedtem ile ma być w filmie golizny, scen przemocy, wulgarnego słownictwa i scen erotycznych. Potem czekamy aż się wyprodukuje, organizujemy pokaz próbny, z którego dowiadujemy się o ocenach publiczności, do tego dostosowujemy kampanię reklamową rozkręcaną w prasie, radiu i telewizji, ustalamy datę emisji i czekamy na premierę.



Neon przed kinem ostrzega, co grają. Sami możemy wybrać czy wyeksponować na nim nazwiska aktorów (dobre, gdy grają gwiazdy), czy tytuł filmu (trafne, gdy anonsujemy sequel). Potem na ekranie pojawiają się nazwiska aktorów, reżysera, nasze jako producenta i oglądamy... mapę Stanów Zjednoczonych pokazującą sprzedaż biletów. Gdy zabraknie chętnych, by oglądać Twoje arcydzieło w Stanach, film trafia do Azji, Europy i Ameryki Południowej (Australia to nie rynek, w Afryce nie ma kin; przynajmniej według autorów gry).



Po podliczeniu zysków następuje podział łupów i pieniądze wędrują na konto studia, którego jesteś właścicielem. Nie niepokojony przez przepisy o działaniu na szkodę firmy przepompowujesz gotówkę na swe prywatne konto i kupujesz wyspę na Hawajach, jakiś bohomaz z galerii lub odrzutowiec dla firmy. I możesz się wziąć za robienie tego, co lubisz najbardziej – kręcenie kolejnego filmu.

Przyznam, że gra mimo nie najlepszej grafiki (statyczne obrazki skanowane w wysokiej rozdzielczości) i braku muzyki bardzo wciąga. Nie przeszkadza mierzenie jakości filmów tylko ich sukcesem kasowym, choć trochę brak festiwali, gdzie można byłoby otrzymać medal za ambitniejsze produkcje. Nie zważa się na brak rozwoju aktorów, co powinno być uwzględniane w ich charakterystykach. Wystarczy pomysł, proste wykonanie, a zabawa jest przednia.

Sir Haszak

Producent: DeVuono DeVuono Games
Rok wydania: 1994
Komputery: PC 386, SVGA, Windows

Jest taktycznie





FRONT LINES

W połowie XXI wieku życie na Ziemi, podobnie jak teraz, urozmaicane było wieloma lokalnymi konfliktami zbrojnymi. Walczyły ze sobą sąsiadujące państwa, organizacje gospodarcze, wybuchały wojny domowe. Technika oczywiście była nieco bardziej zaawansowana, ale z grubsza nic w sposobie prowadzenia działań wojennych się od XX wieku nie zmieniło. Jedynym wspólnym elementem tych wszystkich konfliktów była osoba dowódcy. Może nie zgadniesz, ale byłeś nim Ty.

Jest w czy wybierać

Cała gra podzielona została na 33 konflikty o 3 poziomach trudności. Różnice wyrażają się w ich skali. Najłatwiejsze toczone są na niewielkim obszarze niewielkimi siłami. Stąd osiągnięcie postawionych celów zazwyczaj jest dość proste. Najtrudniejsze misje, prócz złożoności wynikającej z rozległości pola bitwy i liczebności oddziałów biorących udział w walkach, niosą ze sobą albo większe dysproporcje z sile przeciwników, albo większą komplikację strategiczną (np. konieczność koncentracji na kilku rozproszonych celach).

Na początek wybieramy scenariusz, stronę po której chcemy stanąć i przechodzimy do opisu misji. Pomijamy mało ważny zarys sytuacji ogólnej wyławiając zadania swoje i przeciwnika. Szacujemy siłę obu stron wyrażoną w punktach, oglądamy mapę ustalając, jakie obiekty są celem ataku i co mamy z nimi zrobić (możemy je zdobyć i zniszczyć, zdobyć i utrzymać, zdobyć i wybudować, zdobyć i zaminować, bądź obronić), po czym... możemy się wycofać do menu głównego i wybrać inną, łatwiejszą misję.

Jeśli jednak wytrwaliśmy przy wyborze, przychodzi czas na rozlokowanie oddziałów własnych. Leniwi mogą zdać się na program, który sam dobiera jednostki i umieszcza je na mapie. Ci, którzy ufają jedynie własnemu osądowi, mogą sami dobrać typy jednostek i własnoręcznie je rozmieścić w ramach linii frontów wyznaczonych przez komputer. Oczywiście wróg pozostaje w ukryciu.

W ogniu

Przed wydaniem pierwszych rozkazów powinniśmy ustawić podstawowe opcje: włączyć muzykę, efekty dźwiękowe, animacje, większą szybkość poruszania się oddziałów, podział na heksy, podgląd pozycji przeciwnika i parę innych równie ważnych opcji.

Mapa podzielona jest na heksy (można wyłączyć ich podgląd). Znaleźć się na niej mogą, lasy, góry, rzeki, bagna, równiny, usypiska skał, duże zbiorniki wodne, autostrady, drogi oraz oczywiście jednostki wojskowe.

Mamy do dyspozycji 17 rodzajów wojsk: 3 artylerii, 6 pancernych (w tym nisko latające czołgi), 3 rodzaje piechoty (w tym jednostki inżynieryjne) i 3 rodzaje jednostek wsparcia (w tym baza). Nie wygląda to bogato, ale każda z nich opisana jest przez 9 współczynników: morale, stopień zużycia, siłę ataku, siłę obrony, szybkość poruszania się, efektywność, opancerzenie i zasięg ostrzału.

Bitwę podzielono na tury, a te z kolei na 2 fazy kolejno ruchu i ataku. Zawsze zaczyna gracz pierwszy. Na realizację zadania mamy przeznaczoną określoną liczbę tur od 5 do 40. Po wykonaniu ruchu komputer określa, które oddziały przeciwnika są w zasięgu wzroku oddziałów własnych. Następnie odbywa się faza walki. Jeżeli włączymy opcję bitwy równoległej trzeba najpierw wskazać cele jednostkom własnym, które mają je w polu widzenia, a dopiero później wszystkie oddają salwy. Jeżli opcja ta nie jest włączona, jest łatwiej, ponieważ walka toczy się kolejno i nie trzeba pakować 10 salw w cel, z którego zostanie kupa żelastwa już np. po trzeciej. Dodatkową zaletą drugiego rozwiązania jest możliwość zapisu gry w fazie walki (bardzo cenna w przypadku rozgrywania dużych bitew). Ponieważ najpierw strzelają wojska jednego z graczy, a potem drugiego, wygląda na to, że zniszczone oddziały drugiego gracza zmartwychwstają, by oddać pośmiertną salwę.

Na końcu misji komputer za każdy opanowany cel przyznaje punkty i na tej podstawie określa, kto został zwycięzcą.

Radość tworzenia

Prawdziwym rarytasem gry jest załączony edytor. Pozwala on na szczegółowe zaplanowanie każdego elementu bitwy. Znajdziemy w nim wszystkie odmiany terenu z rozbiciem na poszczególne fragmenty np. wzgórz, wybrzeży czy miast. Oczywiście ma on pewne braki (np. nie można tworzyć klifów, gór porośniętych lasem, autostrad w górach), ale poza tym można stworzyć wszystko (np. szosy biegnące jarem).

Do tego należy dołożyć rozstawianie oddziałów. Definiujemy



nie tylko miejsce rozstawienia, ale również współczynniki efektywności, szybkość poruszania się po danym terenie itp. i to zarówno dla całego rodzaju broni, jak i dla pojedynczego oddziału.

Wystarczy podać cele obu stron konfliktu i zdefiniować, co wojska mają zrobić po ich osiągnięciu oraz wytyczyć linie frontu dzielące wrogie armie, i już mamy gotowy scenariusz.

Wygląda to dość prosto, ale w rzeczywistości tworzenie dużego scenariusza trwa do kilku godzin, mimo iż obsługa edytora nie sprawia trudności. Daje jednak wspaniałe efekty – gra nie znudzi się bardzo długo.

Wszystkim, którym nie mają takiego zacięcia twórczego, autorzy nie pozostawili wielkiego wyboru. Co z tego, że wystarczy podać dwie liczby, by zmienić rozmiary planszy, kiedy całą resztę trzeba nanieść samemu.

Rady na początek

1. Gdy zaczynasz dopiero przygodę z „Front Lines", dobór i rozstawienie oddziałów pozostaw komputerowi.

2. Strzelaj do celów bezpośrednio zagrażających Twym wojskom, a jednocześnie bliskim. Większa szansa na trafienie, a więc na zwiększenie morale oddziału (niecelny strzał spowoduje jego obniżenie).

3. Oddziały skryte w mieście czy w lasach są znakomicie ukryte przed przeciwnikiem, ale same go nie widzą i nie mogą ostrzeliwać. Wyjątek stanowi artyleria.

4. Wykorzystuj w pełni zasięg danej broni i nie walcz np. ciężkimi czołgami w zwarciu – lekka piechota o małym zasięgu rażenia szybko dość szybko je wystuka.

5. Staraj się nie walczyć stojąc w wodzie, a raczej zwisając nad nią, gdyż Twe jednostki są wtedy wspaniałym celem dla wroga.



Ocena

Ktoś to zna na wylot poprzednie produkcje strategiczne z pewnością zauważył, iż „Front Lines" to znacznie ulepszony „Perfect General" z lekką domieszką „Battle Isle". Sama organizacja gry wyraźnie została zapożyczona z „Perfect Generala": pojedyncze scenariusze rozgrywane i oceniane, dobór jednostek przed kampanią, podobny opis misji. Z drugiej strony sporo jest nowości: większa liczba możliwych zadań, edytor, większy realizm (w części map można rozpoznać kontury istniejących w rzeczywistości wysp), opisy techniczne rodzajów broni, przypominające jako żywo te z „Battle Isle".

Przede wszystkim zmieniła się jednak grafika, ponieważ muzyka swą bezpłciowością nie robi najlepszego wrażenia (ratują ją nieco speeche). Natomiast wysoka rozdzielczość, pełna paleta barw znacznie przewyższają pierwowzór. Jakkolwiek szczegółowością grafiki gra nie dorównuje chociaż by „Sim City", to i tak sprawia bardzo porządne wrażenie. Do tego dochodzą pokazywane przed każdym scenariuszem obrazki wprowadzające, powtarzające się, ale w większości niezwykle udane. Równie dobrze wyglądają animacje po zakończeniu misji: niezbyt wysoka rozdzielczość, ale miła oku płynność. Ceną tych wspaniałości jest powolność „Front Lines", co zwłaszcza daje się znać przy rozbudowanych scenariuszach – gra ledwie pełza, a jedna tura potrafi trwać godzinę na 386 lub ponad pół na 486 DX2/50. Wymaga więc albo bardzo szybkiego komputera, albo 8 MB RAM, choć nie sprawdziliśmy, jak gra się zachowuje po jej zaaplikowaniu.



„Front Lines" wydaje mi się dość udanym produktem. Godnym polecenia każdemu strategowi z wydajną maszyną i masą czasu na przechodzenie kolejnych, wciągających misji.

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których pełza: PC 386, CD-ROM, 4MB RAM, zalecane 486, 8 MB RAM







TITANIC BLINKY

ZEPPELIN GAMES '91

L.K. AVALON '95

AMIGA

CENA: 16,80 zł

Arthur J. Hackensack nigdy nie działał szablonowo. Będąc jeszcze dzieckiem zaplanował i przeprowadził akcję terrorystyczną na terenie żłobka, do którego uczęszczał. Panie opiekunki zamknął w toalecie i za ich wypuszczenie zażądał dostarczenia biletów do cyrku, dwa litry lodów i żelaźniaka! Dzisiaj jako dorosły człowiek nie pozbył się dawnych terrorystycznych zapędów, powiem więcej – rozwinął je do zastraszających rozmiarów. Wymyślił sobie, że zapanuje nad światem, ale by to zrealizować będzie potrzebował dużo pieniędzy – niewiele myśląc został multimilionerem.

Mając już pieniądze porwał, nie mniej szalonego od niego, naukowca profesora Frobishera Goonhilly'ego i zmusił go do pracy nad bronią o ogromnej sile rażenia. Aby zademonstrować światu swoją siłę, na pierwszy ogień poszedł Nowy Jork, który został zamieniony w gigantyczną gąbkę kąpielową. Po nim doszło do jeszcze kilku mrożących krew w żyłach incydentów, które wywołały ogromną panikę. Sprawy wyglądały poważnie, w związku z czym nadszedł najwyższy już czas na wprowadzenie do akcji najściślejszego ze ścisłych agentów do zadań ściśle tajnych – ducha BLINKY'ego. Odziany w mundur służb specjalnych z tamtego świata, został przetransportowany samolotem nad „Titanic", statek Hackensacka i tu zrzucony wraz ze swoim bagażem – pistoletem plazmowym 44 Wat, gumką skarbonką i amuletem strzegącym przed duchami.

Gra „TITANIC BLINKY" to kolejne już przygody ducha Blinky'ego. Jest to całkiem przyjemna, prościutka platformówka, w której skacząc musimy zbierać porozrzucane to tu, to tam przedmioty. Oczywiście wszędzie czyhają na nasze życie różnego rodzaju poczwary (ślimaki, osy-giganty, piranie, itp.). Grafika mimo że nie zachwyca, jest jednak, jak na tamte czasy, przyzwoicie zrobiona. Muzyki w zasadzie w ogóle nie ma, zamiast niej od czasu do czasu coś brzęknie, piskne, czy zakumka, ot efekty specjalne.

Teraz może coś w rodzaju rozwiązania, jak ukończyć grę. Na początku lądujemy na pokładzie statku „Titanic", gdzie należy odnaleźć pewną liczbę literek, będących odpowiednikami poszczególnych dźwięków. Z nimi w kieszeni należy dotrzeć do trzech kominów, gdzie znajdują się gwizdki, na których musisz odgrywać wcześniej zebrane dźwięki. Każda odegrana nutka odsłoni kawałek kartki, będącej kluczem do pomieszczeń kapitańskich, gdzie musisz skompletować akwalung. Z akwalungiem czas skoczyć do wody. Tu zbierz wszystkie przedmioty wyglądające jak gąbki, otworzą one właz do do tajnego podpokładu, gdzie znajduje się szalony Arthur, którego oczywiście należy unieszkodliwić.

Zanim jednak się do niego dostaniesz, będziesz musiał posłużyć się maszyną służącą do teleportacji. Przy pomocy strzałów przestawiasz lustra, które będą odbijać wystrzelony pocisk. Pocisk wystrzelisz stojąc na którymś z czterech teleportów przez pięć sekund. Pamiętaj, aby ustawić lustra tak, by pocisk trafił w Ciebie. Na koniec oczywiście rozgrywka z szalonym panem, ale to już musisz zobaczyć sam.

EMILUS



ZOMBIE

L.K. AVALON '94

L.K. AVALON

AMIGA

CENA: 12,20 zł

Większość platformówek ma zawartych w swojej legendzie do gry jakieś śmieszne historyjki. Nie inaczej jest w polskiej grze-platformówce „ZOMBIE", gdzie mowa jest o piramidzie, która miała być pierwszym reaktorem atomowym. Całością prac kierowali kapłani boga Atoooma Re, którzy skrywali przez całe wieki swoją tajemną wiedzę, sprowadzającą się do tego, że są tumanami i półgłówkami, nic nie umiejącymi i robiącymi tylko dobre wrażenie. Na piramidę udało im się wyciągnąć od faraona niesłychanie olbrzymie fundusze. Nic dziwnego, że gdy nadszedł dzień otwarcia piramidy, po odprawieniu modlitw i przesunięciu wajchy nic się nie wydarzyło. Natomiast faraon przywiązany mocno do swoich pieniędzy, wyegzekwował je od kapłanów odbierając im jako rekompensatę głowy. Oczywiście prace zostały przerwane, a piramidę zamurowano.

Niestety, jak to w grach bywa, bohater, w którego przyjdzie nam się wcielić, był o niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu. Nasz bohater Czaka, monter odpowiedzialny za prace na najniższych kondygnacjach, został uwięziony w dopiero co zamurowanej piramidzie. Jego, a zarazem naszym zadaniem, będzie uratowanie swojego życia, czyli wydostanie się z nieciekawej piramidy. Droga na zewnątrz przebiegać będzie przez rozmaite korytarze, tajne przejścia otwierane za pomocą wcześniej znalezionych kluczy oraz międzypoziomowe teleporty, które uaktywnisz baterią.

Cóż, czas na Ciebie, joystick w garść i skacz! O tam jest jakiś klucz, a tam coś pełznie do Ciebie – to jakiś zmutowany pająk, a tam... łaaaa!

Graficznie gra zrobiona jest średnio, kolorystyka korytarzy nie dość, że jednostajna, to jeszcze jakoś tak dobrana, żeby robiło się mdło. Sama animacja Czaki zrobiona jest przeciętnie, trochę wygląda on jak kaczka. Muzyka jakoś tak się ciągnie, po dłuższym czasie można poczuć się znużonym. Gra wyraźnie należy do niskobudżetowych. Świadczy o tym poziom wykonania i jej cena. Na zakończenie powiem, że mimo tych kilku zgrzytów związanych z grafiką i muzyką w „ZOMBIE" grałem kilka godzin i przyznaję, że mnie „wciągnęło" – co jest dużą zaletą. Po skompletowaniu kolejnego poziomu ciekawy byłem, co będzie dalej, co na mnie czeka na kolejnych poziomach. Serdecznie polecam grę tym, którzy za niewielkie pieniądze chcą zająć trochę czasu grą nie przeciążającą umysłu i w pewien sposób relaksującą.

EMILUS





Pamiętam jak kiedyś, dobre kilka lat temu, uroczystości rodzinne nie mogły obyć się bez partyjki w „MONOPOLY". Tak, to była swego rodzaju tradycja. Dziadek sprzedawał wnukowi plac pod budowę, wujek targował się z córką o koleje, wodociągi i inne nieruchomości. Wszystko to wciągało rodzinkę na kilka godzin pozwalając przy tym bezboleśnie wchłonąć hektolitry kompotu, tony słonych paluszków i wiele innych smakołyków. Nie było to zjawisko jednostkowe. W tamtych czasach w całej Polsce była moda na „MONOPOLY" i późniejsze jej mutacje („Fortuna", „Tranzyt", itd.). Gra ta była bardzo popularna, a powodem mogło być to, że łączyła w sobie prostotę „Chińczyka" z możliwością obracania fikcyjnymi pieniędzmi – wszak każdy z nas chciałby mieć konta pełne pieniędzy i być rekinem finansjery.





Dzisiaj pojawiła się bardzo dobra adaptacja tej gry na komputerze, a co ważne wydała ją polska firma. W grze zawarte są wszystkie elementy, które były w „MONOPOLY", kilka z nich zostało ładnie rozwinięta i doszło parę zupełnie nowych, urozmaicających ją elementów.

Plansza gry jest podobna do standardowej planszy z „MONOPOLY" podzielonej na 68 pól, przedstawiającej poszczególne lokacje w fikcyjnym, czekającym na nasze inwestycje mieście. Zamiast podziału na państwa, wprowadzony został podział tematyczny – mamy nieruchomości związane z: przewozem (taxi, dworce kolejowe, lotnisko, itp.), jedzeniem (fast food, kawiarnia, dancing, itp.), handlem (stragan, bazar, sklep, itp.), usługami (szewc, wypożyczalnia kaset wideo, biurowiec, itp.), rozrywką (salon gier, koncerty, kluby, itp.), sportem (korty tenisowe, basen, tor łyżwiarski, itp.). Oprócz tych powyżej, które możemy zakupić, są jeszcze pola należące nieodłącznie do miasta: miejsca zatrzymujące (park, kino, więzienie, ratusz miejski, itp.), gdzie tracimy kilka kolejek, pola niespodzianki (tutaj losujemy karty szansy, gdzie albo zyskujemy pieniądze, albo je tracimy), wypożyczalnia samochodów (można przejechać na dowolne pole) i pola gier (kasyno gry, lottomat, lunapark, wyścigi konne), gdzie można dużo zyskać i stracić.

Gra przebiega w zwykły sposób – rzucamy kością, przesuwamy się, możemy zakupić dane pole, zainwestować w nie gotówkę, zastawić, wystawić na licytację na giełdzie, jeżeli pole należy do innego gracza to płacimy mu należność. Po każdym okrążeniu naliczany jest dochód i odprowadzone podatki. Gra się oczywiście do upadłości wszystkich przeciwników. Wspaniałą zaletą „Co do grosza" jest możliwość grania z czterema graczami obsługiwanymi przez komputer. Grafika starannie zrobiona, pobudza wyobraźnię, muzyka nie męczy uszu. Całość to fantastyczna gra, można pokusić się nawet o stwierdzenie, że lepiej zrobiona niż pierwowzór planszowy.

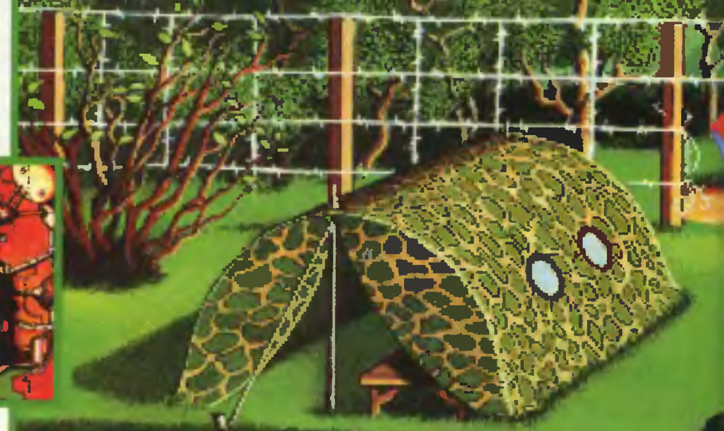
EMILUS

Ech ten agent!

Przyznam szczerze – na samym początku ta gra wkurzyła mnie do niemożliwości, tak, że miałem zamiar zadzwonić do autorów i nawrzucać im przez telefon. Na szczęście (dla mnie) była sobota, późno wieczorem, więc i tak bym ich nie zastał w pracy. Do poniedziałku mi przeszło...

Autorami gry są twórcy „Tajemnicy Statuetki" (której sprzedało się ponad 4000 sztuk, co jak na warunki panujące na naszym rynku jest bardzo dobrym wynikiem). W skrócie rzecz ujmując – super tajna organizacja RGB posiłkując się zewnętrzną ekspertyzą postanawia zatrudnić Cię do wykonania pewnej roboty. Ze skarbców różnych banków znikają pieniądze i złoto, policja i służby specjalne są bezradne, a opinia publiczna jak zwykle domaga się wyjaśnień. Czas wziąć się do roboty!









„TeenAgent" to klasyczna przygodówka – z liniowym wątkiem, chodzącą po ekranie postacią sterowaną myszą i dziesiątkami problemów do rozwiązania. Gra nie jest specjalnie trudna, ale w żadnym wypadku nie da się jej zaliczyć do banalnych. Kilka dni zajmie na pewno, nawet komuś mającemu sporą wprawę w przechodzeniu przygodówek. A będą to dni udane – bo chociaż ani grafika ani muzyka nie rzucają na kolana, uśmiałem się kilka razy do łez, a dwóch małolatów który korzystając z mojej nieuwagi usiedli przy komputerze i już mnie do niego nie dopuścili, ryczało ze śmiechu od obiadu do kolacji.

TEENAGENT

METROPOLIS '94

PC AT

CENA: 49,00 zł







Na opublikowanie pełnego rozwiązania przyjdzie jeszcze czas, jako że gra dopiero pokazuje się w sprzedaży i nie warto od razu wszystkim psuć zabawy (za kilka dni solution powinien być dostępny w naszym BBS-ie). Już teraz jednak, żeby narobić Wam smaku, napiszę jak dać sobie radę z pierwszym zadaniem, jakie stawia przed nami RGB. Oto opis przejścia trzech testów, niezbędnych by zostać tajnym agentem:

Po pokazaniu strażnikowi przepustki idź prosto do pokoju kapitana. Po krótkiej rozmowie znajdziesz się w karcerze. Wyjmij z łóżka sprężynę. Pohuśtaj się na lampie. Podejdź do drzwi i zacznij przez nie krzyczeć – aż do skutku. Podłącz do obiadu 220 V i pstryknij wyłącznikiem na ścianie. Znowu pokrzycz przez drzwi. Kiedy kapitan zostanie przyspawany do miski, sięgnij przez okienko po klucz – i możesz wyjść z ancla. Teraz prosto pod ceglaną ścianę. Postaw sprężynę na ścieżce i naskocz na nią. Wyrwij trawkę spod ściany. Idź do pokoju i połaskocz kapitana. Weź nóż, który mu wypadł, przetnij nim ogrodzenie za namiotem i wykop kalejdoskop. Zanieś kalejdoskop strażnikowi przy bramie, dostaniesz „Tydzień Żołnierza". Gdy strażnik zagapi się, zabierz mu granat. Znajdź w śmietniku linkę i przywiąż ją do zawleczki. Kapitanowi pokaż gazetę – poda Ci hasło i wyśle Cię do barmana w kantynie. Idź tam, po chwili będziesz właścicielem kubka. Zgarnij ze stołu garść okruszków i wróć do pokoju kapitana. Wysadź granatem szufladę biurka, wyjmij z niej środek nasenny i zmieszaj go z okruszkami. Idź do liny rozpiętej nad błotem, rozsyp zatrute okruszki na szczycie pala. Kiedy ptaszysko spadnie na ziemię, zabierz je. Teraz wejdź na pal – w efekcie znajdziesz się w kałuży błota. Napełnij nim kubek. Idź do kantyny. Wypuść ptaka na radio i zamień kubki, a potem namów barmana, żeby się napił. Wejdź do magazynku i wsadź palec w odpowiednią dziurę. Efekt murowany!

Wygląda interesująco? Ja myślę! A to wszystko dopiero początek, bo chociaż mam za sobą trzy razy więcej rozwiązanych zagadek, nie widzę na razie końca.

A, jeszcze miałem napisać, co mnie tak wkurzyło na początku. Gra sprzedawana jest na trzech dyskietkach, ale do zainstalowania całości potrzeba... 20 megabajtów! Jakby nie dość kłopotów, program instalujący widzi wyłącznie dyski C:, D: i E: – a ja jak na złość mam miejsce tylko na F:. Po kilkudziesięciu minutach kombinowania udało mi się zrobić miejsce na E: i zainstalować grę. Wszystko było dobrze, dopóki nie spróbowałem skopiować jej na F:, tam, gdzie było wolne miejsce. Po kilku minutach gra sama skasowała wszystkie pliki poza savegame'mi, wyrzucając komunikat „Ze względu na blokadę antywirusową program musi być zainstalowany z oryginalnych dyskietek". Nie wkurzylibyście się w takiej sytuacji?

Koniec tego narzekania. Wszystkim serdecznie grę polecam, bo naprawdę jest sens kupić i spróbować. „TeenAgent" ma wszystko na miejscu – akcję, grafikę, muzykę, dowcipy i - co też bardzo ważne – wszystko w języku Reja, a nie Shakespeara. Muszę kończyć, bo jeden z tych małolatów stoi mi za plecami i usiluje mnie odgonić od komputera – chciałby w coś zagrać... Chyba wiem w co!

Robaquez



Jutland

JUTLAND

TIME WARNER INTERACTIUE GROUP/SWORD SORCERY '94
CD-PROJEKT

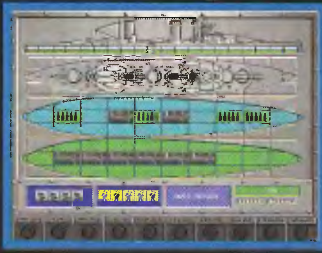
PC 386 - CD, 4MB

CENA: 75,00 zł

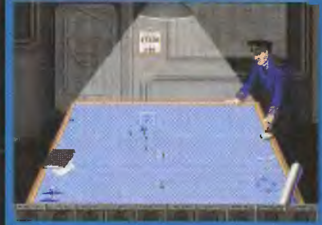
Był taki czas, kiedy okręty klasy poniżej krążownika były nikomu nie potrzebnym złomem, walka na morzu ograniczała się do działań nawodnych, a siła rażenia lotnictwa była tak nikła, że nawet najlepiej uzbrojonego samolotu nie bały się opancerzone kolosy pływające po morzach świata.



W grze „Jutland" mamy możność popływać na wielkich okrętach i to nie tylko podczas tytułowej bitwy. Możemy wybrać na samym początku czy jesteśmy admirałem floty (co daje grze posmak strategii) lub dowódcą statku (wtedy mamy do czynienia z czymś pomiędzy strzalanką a symulacją).







Akcja rozwija się podobnie jak w „Red Baronie". Najpierw dostajemy rozkaz wykonania jakiejś misji, potem zatapiamy, co trzeba i czasem dostajemy medal, a zazwyczaj kończy się na bonach na rozbudowę floty (suma na nich rośnie wraz z zatopionym tonażem). Po początkowych misjach na Morzu Północnym przenoszą nas na południowy Atlantyk.

Sama obsługa statku jest banalna. Na mostku nawigujemy operując prędkością i kursem. Nie musimy znać swej dokładnej pozycji. Wystarczy, że wiemy jak odległy jest od nas cel, którym aktualnie zajmują się nasze działa lub torpedy. W oparciu o odległość ustawiamy zasięg salwy, kierunek lewo-prawo ustawiając na oko (uwzględniwszy poprawkę na ruch przeciwnika). Pod nadzorem mamy także stan tachniczny okrętu – naprawiamy, co nam odstrzelą. Czasem dowodzimy zespołem okrętów, kodem flagowym określając ich kurs i prędkość; przez radio wydajemy rozkazy natury ogólnej (np. o co walczymy, dokąd strzelamy).

Nikła komplikacja sterowania statkiem, sporo strzelania, elementy dowodzenia eskadrą okrętów sprawiają, iż trudno „Jutland" zakwalifikować do jakiegokolwiek gatunku. Także dzięki tym cechom gra się w to świetnie mimo paru poważnych wad (m.in. brak



Rise of the Robots

RISE OF THE ROBOTS

TIME WATNER INTERACTIVE'94
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 386, 4 MB, SVGA
ZALECANE: 486 DX, 8 MB





„Rise of the Robots" było najszumniej zapowiadaną grą zeszłego roku. To co otrzymujemy, jest wspaniałe, piękne i w ogóle. Ma jednak jedną wadę: nie da się grać. Dlaczego? Opowiedzmy.

Fabuła gry osadzona jest w mrocznej, jak to zwykle bywa, przyszłości. Przyszłości, w której roboty powszechnie służą do wykonywania wszelkich prac. Niestety, w największej fabryce owych blaszanek nastąpiła nieszczęśliwa okoliczność: zbudowany superrobot polimorficzny zwany Supervisorem zaczął przeprogramowywać niewinne rozrzucacze gnoju i inne kosiarki do trawy tak, iż stały się zbuntowanymi wrogami wszystkiego, co białkowe. Na miejsce całej afery posłany zostaje cyborg, który ma opanować sytuację i skopać buntownikom tyłki.

Na bazie tej fabuły zrobiono mordobicie „jeden na jednego". Gracz kierując naszym cyborgiem potyka się kolejno z coraz to silniejszymi robotami w kilkurundowych walkach. Niestety, do akcji można wybrać tylko cyborga. Aby zaznać rozkoszy walki innym robotem należy wybrać opcję treningową.



Walka przedstawiona jest genialnie: widok z boku, nieco pod kątem. Sylwetki zawodników znakomicie renderowane. Odgłosy genialne. Wszystko to także w wysokiej rozdzielczości. Jako wprowadzenia do walk krótkie, ale znakomite animacje. Rozkosz.

Niestety, czar pryska, gdy przychodzi do walki. Autorzy gry wprowadzili nowatorski, najdelikatniej mówiąc, sposób jej prowadzenia. Wszystkie ciosy zadajemy tylko jednym klawiszem i oczywiście jego rozmaitymi kombinacjami z kursorami. Co gorsza, pojedyńcze wciśnięcie „Fire" powoduje rozpoczęcie ładowania robota, tak więc gdy wyprowadzić cios po przytrzymaniu „Fire", jest on silniejszy. Niestety w praktyce jest tak, że nauczony doświadczeniem z innych mordobić wykonujesz akurat jakąś niesamowitą akcję, naciskasz „Fire" w tym jednym, jedynym momencie kiedy... kiedy nie wiadomo co, bo robot wcale nie wyprowadza ciosu tylko dopiero zaczyna się ładować! Może ktoś ten sposób walki polubi, pewnie można się do niego przyzwyczaić. Nam się to nie podoba i tyle. Starzy już jesteśmy (20 i 1/2), możemy więc pozwolić sobie na odrobinę konserwatyzmu.

Dziwna to gra. O grafice już napisaliśmy: czad. Muzyka? Zrobił ją Brian May, były gitarzysta „Queen". Czy trzeba powiedzieć więcej? I niemal zerowa grywalność. Tak czy inaczej, pozycję tę należy zobaczyć – jest czymś. Czy można się nią zachwycić? Chyba nie...

Alex & Gawron

Scan by Vangis 2005

Pole do popisu

Ogrodnictwo, czyli działania polowe...

Pewnego młodego dnia, o godzinie w pół do fafnastej, wtarngałem do pomieszczeń redakcyjnych. Włosy miałem w nieładzie, cały zadyszany, z ręką w nocniku itp. (nle to nie był atak mózgu). Dobiegłem do szafy, tu szybki chwyt, jeszcze kilka wdechów i... wszedł Haszak! Wiedziałem, że po coś tu przybiegłem, ale w tej samej chwili zapomniałem. Dopiero, gdy Haszak zaczął pałaszować Pizzę Wiejską w moim łbie coś zaświtało. Tak, przecież w nocy miałem koszmar, że zasypują mnie miliardy kartek z polami do popisu, na wszystkich narysowany był wesoły człowiek jedzący pizzę, który mówił: „... ty niedobry człowieku jak możesz zaniedbywać swoje obowiązki i spać gdy tam kartki z polami do popisu duszą się wołając na puszczy i dzwoniąc komuś dzwonem!". Na szczęście obudziłem się, dopiero co świtało (czyt. południe), wiedząc że jest to znak ruszyłem w te pędy do redakcji. Gdy tylko przypomniałem sobie o tym, zapytałem Haszaka, gdzie przechowujemy kartki z polami do popisu. Ku mojemu zdziwieniu, z jego pełnych ust, usłyszałem: „ty niedobry..." nie czekając na dalszy przebieg wydarzeń, podbiegłem do trzeszczącej w szwach szafy. Jednym porządnym uderzeniem pozbyłem się klamki, drugim zegarka, trzecim stołu... w końcu szafa się otworzyła, a z jej wnętrza wydostało się na zewnątrz, może nie miliardy, ale stosy pięknie powypełnianych kartek, na których na szczęście nie widniał pan jedzący pizzę, ale coś ciekawszego. Najciekawsze prace znajdziecie obok. Odetchnąłem z ulgą. W tym samym momencie do moich uszu dotarło „...i dzwoniąc komuś dzwonem!". Znowu się udało. Następnego dnia zostałem aresztowany pod zarzutem włamania i kradzieży prywatnych prac artystycznych pana H...

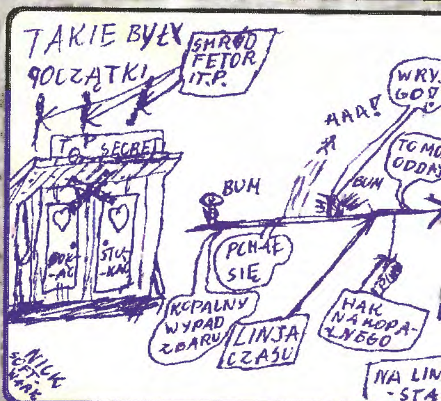
EMILUS



Michał ze Świętochłowic





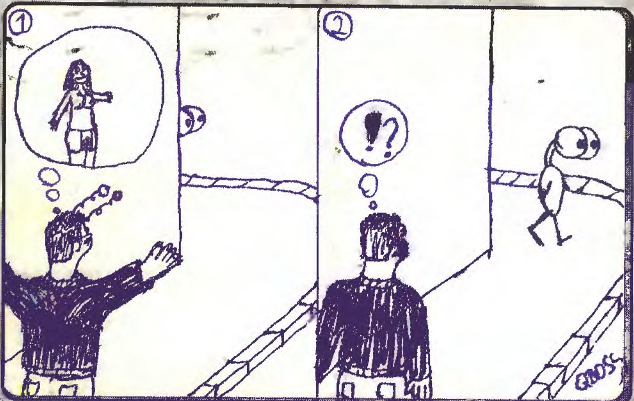


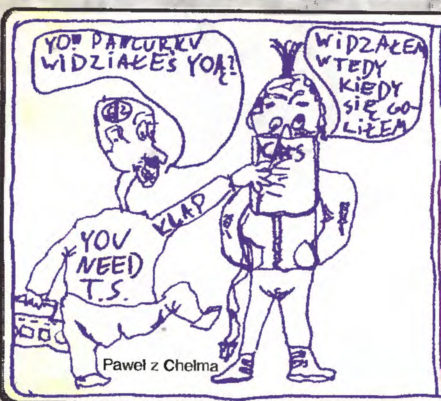


Michał z Częstochowy



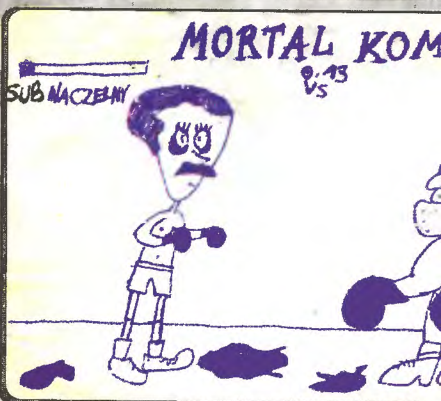
Franko





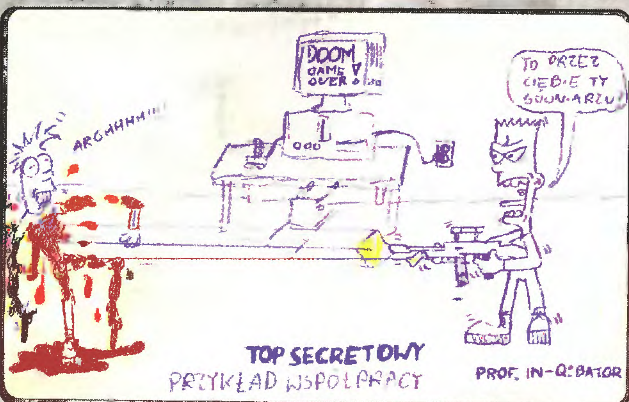
Paweł z Chełma





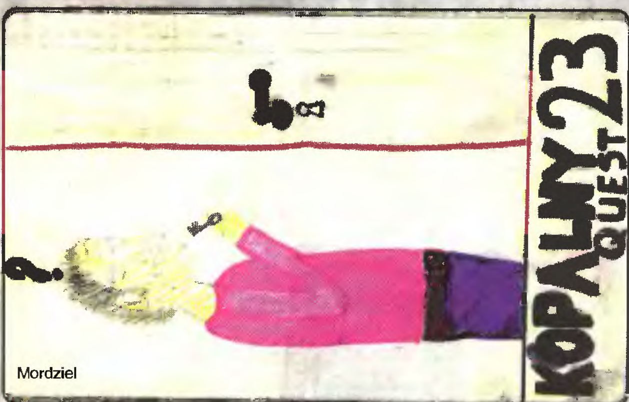

CHCIAŁBYM TYM POZDRO-WIĆ MOJĄ NAUCZYCIEL-KĘ, OD FI-ZYKI

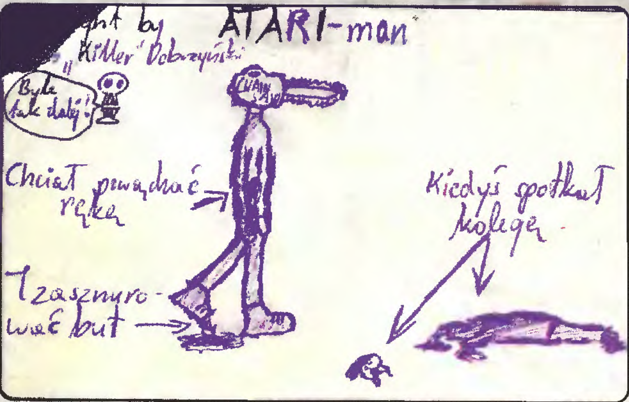

NEW YEAR! BY DZYNEL ©
1995
HAPPY NEW YEAR!!
FROM DZYNEK


DOOM GAME OVER
ARGHHHH
TO PRZEZ CIEBIE TY SQUN-ARZU!
TOP SECRETOWY
PRZYKŁAD WSPÓŁPRACY
PROF. IN-Q-BATOR

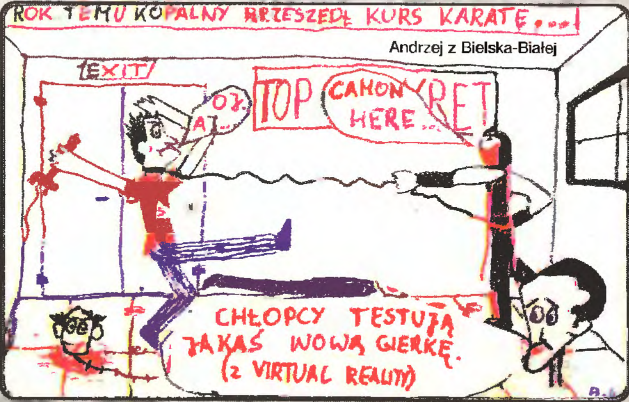

ODŚWIETNE CIUSZKI BAROWE KOPALNEGO
JAK SIĘ SPRZEDA HOTELY DO PIWIE TO SIĘ MA
FIU FIU !!!!
RYS. JONY POLAK


PRECZ
ZABIĆ AMIGOWCÓW
PC
AMIGA
LITOŚCI
AUTOR: Dzemiocha.K


KOPALNY QUEST 23
Mordziel


"Killer" Dobrzyński
ATARI-man
Była tak duża!
Chciał powąchać rękę
Kiedyś spotkał kolegę
Rozsznuro-wać but


MÓJ KOMPUTER CZASAMI SIĘ ZAWIESZA
CZARNOBYL


ROK TEMU KOPALNY PRZESZEDŁ KURS KARATE...!
Andrzej z Bielska-Białej
EXIT
TOP SECRET
CAMON HERE
CHŁOPCY TESTUJĄ JAKĄŚ NOWĄ GIERKĘ (Z VIRTUAL REALITY)


WC KACZKA ZABIJA WSZELKIE ZARAZKI
ZX SPECTRUM
COMMODORE
ATARI
T.S.T.S
COPRIGHT BY GI-GI
*T.S.T.S. - tajne siły TOP SECRETU

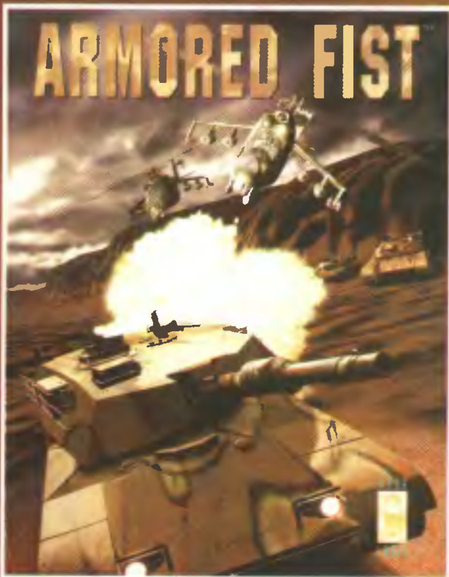


NOVA LOGIC™

To właśnie WOLFPACK ustalił standard w symulatorach walki morskiej dla komputerów IBM. WOLFPACK ze swoją niesamowitą grafiką i dokładnością w odwzorowywaniu szczegółów statków, łodzi podwodnych i niszczycieli oraz wszelkich instrumentów i przyrządów jest prawdopodobnie uważany za jedenz najlepszych symulatorów tego typu.
Zaprojektowany dla jednego lub dwu graczy WOLFPACK pozwala np. na wcielenie się w rolę dowódcy eskorty alianckiej podążającej wraz z flotą na północny Atlantyk i uczestniczenie w konflikcie między amerykańskimi niszczycielami a hitlerowskimi łodziami podwodnymi, kiero-wanymi np. przez oponenta (2 gracz).
WOLFPACK posiada 70 różnych misji, które rzucają wyzwanie nawet najbardziej doświadczonym graczom. Symulator ten pozwala także na konstruowanie własnych misji. Fraktalowe animacje (w pakiecie CD) oraz realistyczne dźwięki przenoszą gracza w niebezpieczne, lodowate głębiny północnego Atlantyku.



Prawdopodobnie najbardziej popularny symulator helikoptera RAH-66 Comanche Attack na świecie. Płynna foto-realistyczna grafika (fraktalowa) oraz zdigitalizowane, dające wrażenie przestrzenności dźwięki stwarzają ekscytującą atmosferę gry. Latanie w wąwozach, chowanie się wśród gór, szpiegowanie wroga i oczywiście sama walka zarówno powietrzna jak i lądowa to kwintesencja tego symulatora.
W pakiecie z CD znajduje się animowana trylogia Comancha, oraz specjalne tytułowe animacje wraz z 10 dodatkowymi misjami.



Znajdujesz się w samym sercu zaciekłej walki z użyciem najnowocześniejszej broni. Przedzierając się przez kłęby dymu unoszące się nad Twoją ostatnią ofiarą czujesz, że ktoś Cię obserwuje. Włączając czujniki termiczne zauważasz coś gorącego z tyłu za drzewami. Urządzenie wykrywające cel przybliża Ci automatycznie na ekranie nieprzyjacielski pojazd – radziecki czołg T-80, który, właśnie w tej chwili, obraca się w Twoim kierunku. Nie ma już czasu na myślenie...
Ładujesz działo, blokujesz celownik I... STRZELASZ!
Doskonała jakość zdigitalizowanego dźwięku (odgłosy walki) oraz zdigitalizowanej mowy to jeszcze jeden atut tej niesamowitej, wykonanej przy użyciu techniki fraktalowej, gry firmy NovaLogic.

Firma NovaLogic stworzyła nowe świetne gry.
Teraz masz okazję wypróbować możliwości prawdziwego symulatora
helikoptera,
czołgu,
oraz okrętu podwodnego.
Wszystkie gry wykorzystują grafikę fraktalową, pracują w trybie wysokiej rozdzielczości
a na dodatek posiadają całą gamę zdigitalizowanych efektów dźwiękowych.
Jeżeli jeszcze nie natknąłeś się na żadną grę tej firmy to nie widziałeś nigdy pradziwego symulatora



COMPUTER GROUP sp. z o.o.
W-wa, ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66

Jest er♥tycznie



Man Enough

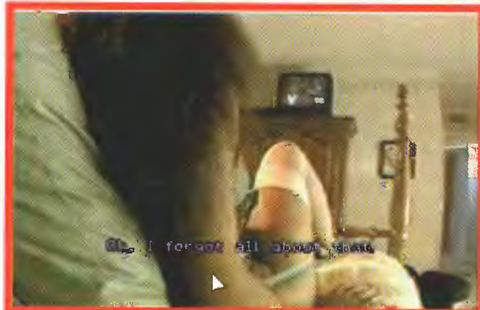


Ta licząca sobie 2 CD-ROM-y gra reklamowana była jako „Ultimate Social Adventure". Znaczy będą panienki! Cool.

No i rzeczywiście początkowo jest fajnie: jako życiowy nieudacznik (od razu powiedzmy, że autorzy zapatrzyli się w postać naszego przyjaciela Larry'ego Laffera i gry z jego udziałem, zresztą z marnym skutkiem) spotykasz starego kumpla, playboya cierpiącego na nadmiar przyjaciółek. Ów kumpel w przypływie przyjaźni wręcza Ci wizytówkę do klubu „Man Enough", który jest... nie nie tym o czym wszyscy teraz myślicie, a właściwie jest tym, tylko bardziej wyrafinowanym. Otóż jest to miejsce, gdzie piękne, samotne i najczęściej bogate kobitki czekają na mężczyznę swego życia, który poprowadzi je przez świat, pokaże jego piękno i inne takie bzdury. Tym supermenem możesz być Ty.

Tyle bajek. W rzeczywistości wygląda to tak, że masz piękne, digitalizowane, całoekranowe zdjęcie partnerki, full talking, niekiedy digitalizowane filmy na dokładkę. Na daną wypowiedź masz 3 możliwe odpowiedzi, z których tą właściwą, tj. podobającą się jej należy wybrać w oparciu o szkic psychologiczny nakreślony obszernie w dodanych do gry teczkach personalnych wspomnianych panien. Ogólny humor partnerki zależy od tego, jak odpowiadałeś na pytania.

Zabawa jest przeciętna: celność dialogów, najdelikatniej mówiąc, mierna, zaś nasz ulubiony, koszarowy humor – jakby mało finezyjny. Każdy romans trwa długo: dyskusja na siłowni, potem rozmowa telefoniczna, pierwsza randka, następna randka, która się coraz bardziej przedłuża. Wreszcie dochodzi do momentu kulminacyjnego - wygrałeś Larry, te sprawy. Niestety, intymną sytuację zawsze zakłóca jakieś, w intencji autorów zabawne, zdarzenie. I wracasz do punktu wyjścia.



Wszystkich lojalnie ostrzegamy, że w grze nie znajdą kompletnie żadnej golizny, wszystkie pojawiające się obrazki można by spokojnie wywiesić w pokoju przedszkolaka bez szkody dla jego moralności. Nie zmienia to jednak faktu, że do stworzenia gry zaangażowano naprawdę ładne modelki.

Taka jest ta gra. Pomimo, iż wykonana jest bez zarzutu, raczej nie radzimy jej kupować: strona... hmmm... merytoryczna jest naszym zdaniem zbyt sztywna, ocenzurowana i mało zabawna. Może następne CD-ROM-owe produkcje będą ciekawsze.

Alex & Gawron

Get the Girl

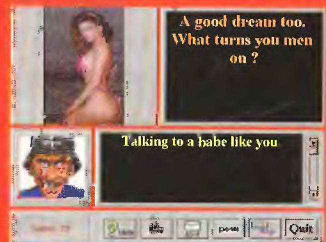


Czy dla przeciętnego gracza uruchomienie Windows ma jakiś sens? Piszę „dla przeciętnego", bo nie każdy lubi układać przeróżne wersje pasjansów lub łamać sobie głowę nad niezbyt wymyślnymi grami logicznymi. Zwykły gracz, w większości wypadków, nie posiada wystarczająco mocnej konfiguracji by odczuwać jakiekolwiek przyjemności przy męczeniu, na ten przykład, „OUTPOST-a".

Zachęcam jednak wszystkich do otworzenia okienek i odpalenia gierki „Get the Girl". Zaintrygowała mnie ona wystarczająco, bym spędził przy niej trochę czasu i nie czuł, że jest on stracony. W sumie przecież o to chodzi. Jej zalety to 256-cio kolorowe obrazki, ścieżki dźwiękowe do trzynastu piosenek, trochę animacji i digitalizowana mowa. Jeżeli ma się zainstalowany driver do PC Speakera, to te ostatnie są całkiem nieźle słyszalne. Jak się można domyślić, obrazki przedstawiają (pomysł dość oklepany), roznegliżowane modelki, które wraz z postępami w grze pokazują nam coraz więcej swych wdzięków. Nie o to tu jednak chodzi. Wpierw musimy wcielić się w jedną z przedstawionych nam zaraz po rozpoczęciu rozgrywki postaci. Każda jest scharakteryzowana przez krótki szkic biograficzny. Na przykład Joe Schmoe, który nie miał randki z dziewczyną od ćwierć wieku. Przerwa ta spowodowana była przedłużonym pobytem w zakładzie psychiatrycznym. Nasze zadanie to oczywiście zdobyć wybranej ofierze losu dziewczynę. Misja rzeczywiście zapowiada się nie najlepiej.

Wszystko, co mamy robić, to gadać z panienką. Ona zadaje nam pytanie, a my wybieramy spośród kilku odpowiedź. W zależności od tego jak jej się ona spodoba, nasze konto zwiększa lub zmniejsza się o odpowiednią ilość punktów. Kwasy lecą rzeczywiście niezłe. Na przykład „Jakie są twoje zarobki? Miliony. Tak, oczywiście. Czy są one w pesos czy w lirach?" lub „Nie noszę żadnej bielizny. Jak się czujesz wiedząc o tym? Ja także jej nie noszę. Wykorzystajmy to! Aaaaa, więc to stąd dochodzi ten zapach." Reakcje na nasze odpowiedzi mogą być ostre jak żyleta. Aby tego uniknąć, należy szybko zorientować się w charakterze naszej rozmówczyni i wybrać odpowiednią odpowiedź. Zostawiam to Wam. Po dłuższej konwersacji zostaniemy odesłani do koleżanki tej pierwszej dziewczyny. Gdy ją także rozmiękczą nasze słowa, daje nam ostateczny test przed umówieniem się na pierwszą randkę. Chwytamy aparat w dłoń i w ciągu minuty musimy trzydzieści razy mieć ją na celowniku. Wszystko jest w rzeczywistości trudniejsze niż na to wygląda. Dziewczyny często spławiają nas dość charakterystycznym powiedzeniem. Widać, że obie oglądały film „Terminator 2".

Cała gra ma jeszcze jedną zaletę. Jest ona dostępna jako shareware. Po jej zarejestrowaniu otrzymujemy bardziej rozbudowaną „Get the girl II". O jakości tekstów może świadczyć fakt, że są one oparte na doświadczeniach twórców gry, którym w większości przyświeca dewiza, aby uszczęśliwić jak najwięcej ludzi, a szczególnie kobiet. Powodzenia i hasta la vista baby.



Bryś



Wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Ardeny	PC	IPS CG	Herc., EGA lub VGA	390.400,-	39,04
Buzz Aldrin's Race Into Space	PC	Electronic Arts	AT, 570kB, 16 HDD, VGA	805.200,-	80,52
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	386SX-16,4MB,VGA11HD	671.000,-	67,10
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lands of Lore	PC	Virgin	386, 2MB, VGA, 21 HD	854.000,-	85.40
Leisure Suit Larry VI	PC	Sierra	386, 4MB, VGA, 15 HD	793.000,-	79,30
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Patriot	PC	Electronic Arts	386SX, 4MB, VGA-VESA	549.000,-	54,90
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	48,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	1 MB	512.400,-	51,24
Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate	Amiga	Bullfrog	1 MB RAM	585.600,-	58,56
Syndicate +	PC CD	Bullfrog	386, 4MB, VGA	695.400,-	69,54
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	A1200	Bullfrog	Amiga 1200/4000, 2MB	793.000,-	79,30
Theme Park	A500	Bullfrog	Amiga 500, 1 MB	793.000,-	79,30
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	A1200	Microprose	2 MB, AGA	854.000,-	85,40
UFO; Enemy Unknown	PC CD	Microprose	386-20,2 MB,VGA	1.037.000,-	103,70
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD,VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70
Kolekcja klasyki komputerowej					
688 Attack Sub	PC/Am	Electronic Arts	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Another World	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Dune	PC/Am	Virgin	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Flashback	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Future Wars	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Larry I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	341.600,-	34,16
Legends of Valour	PC/Am	US Gold	PC - VGA/MCGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34.16
Operation Stealth	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Pirates!	PC/Am	MicroProse	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Police Quest I	PC	Sierra	VGA	402.600,-	40,26
Powermonger	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Risky Woods	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Shadowlands	PC/Am	Domark	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Space Quest I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	402.600,-	40,26
Street Fighter II	PC/Am	US Gold	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Wing Commander	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06

PC - Komputer klasy PC. Am - Komputer Amiga

ZAMÓWIENIE 3/95

Imię: ______________________

Nazwisko: ______________________

Adres: ______________________

____

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

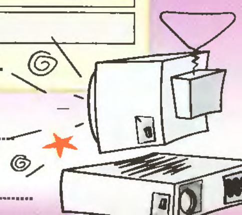
NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota ______

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....



bbs

SysOp ma głos

O jak dobrze! Znowu mam za sobą nudny miesiąc, w czasie którego nie działo się w BBS-ie nic godnego uwagi. No, może poza wysypaniem się BRE po kilku sukcesach militarnych, jakie udało nam się odnieść... To był bardzo smutny moment, który nastąpił – nomen omen – trzynastego lutego. Ale już zdążyliśmy się odkuć, chociaż chwilowo nie próbujemy ataków na zewnątrz – zanim będziecie mogli przeczytać te słowa, zapewne nastąpi zmiana sytuacji.

Ponieważ już odrobiliśmy straty z grudnia (baza użytkowników), mogę podać trochę danych statystycznych. BBS ma w tej chwili (a konkretnie 26 lutego o 22.20, kiedy piszę te słowa) 731 użytkowników. Ta liczba nie będzie rosnąć – ponieważ kasowani są wszyscy ci, którzy nie dzwonili od co najmniej 75 dni. Do tej pory zadzwoniono do nas 13566 razy, co – zważywszy że BBS ruszył w połowie maja ubiegłego roku – daje średnio 47 połączeń dziennie. Tak naprawdę to jest ich zwykle więcej – średnią zaniża nam okres rozruchu, który trwał do końca czerwca, może połowy lipca.

Wśród naszych najaktywniejszych użytkowników prym wiedzie kilka osób, których nazwiska powtarzają się i przeplatają jak w kalejdoskopie. Najwięcej kilobajtów przysłał Marcin Płatek – 11531, po piętach depcze mu Maciej Seweryn z niewiele mniejszym wynikiem (11356). Ten pierwszy dzierży w tej chwili również tytuł najlepszego ściągacza – ma już na swoim koncie 34070 kilobajtów! Najwięcej dzwonił do nas Bogusław Skrzydeł – 222 razy, a tuż za nim uplasował się nasz Rooshkeen – z 218 połączeniami. Najdłużej wisiał na lini Marcin Florek – 30h 36', następny po nim jest Gawron – ale i jemu ktoś depcze po piętach, z niewiele gorszym wynikiem. I w końcu najwięcej listów napisanych on-line – tu też prym wiedzie Gawron z wynikiem 90, a wymieniony przed chwilą Floryan ustępuje mu o siedem sztuk (83). Tyle liczb.

W lutym zacząłem do każdego ściąganego od nas pliku dołączać jedno z dwóch intr, informujących o istnieniu i numerze BBS-u. Oba powstały jako odpryski cyklu artykułów o programowaniu karty VGA, który napisałem do Bajtka. Ogłaszam błyskawiczny konkurs – pięciu pierwszym osobom, które zgadną od czego zależy czy do pliku zostanie dodane intro tsbbs1 czy tsbbs2, podnoszę uprawnienia o jedno oczko do góry – chyba, że się nie da. To samo zrobię z pięcioma pierwszymi osobami, które napiszą skąd pochodzi nazwa naszej planety w BRE – Komephoros. Daję słowo honoru, że nie wyciągnąłem jej z kapelusza.

Niestety, z przyczyn ode mnie niezależnych nie ukazała się zapowiedź Top Secret 1/95 – wszystkie materiały, które mogły zostać wykorzystane do jego skonstruowania wywędrowały z redakcji razem z ukradzionymi komputerami, całe szczęście, że kradzież nastąpiła po oddaniu numeru do druku. Ale to jakby nie BBS-owa sprawa. Zapowiedź TS 2/95 już jest od kilku dni i czeka na chętnych do jej obejrzenia, po staremu pod F1 można zagrać w tetrisa, na razie nie ma żadnych dodatkowych atrakcji, ale w miarę wolnego czasu będziemy się starali zmienić ten stan.

Na tym kończę – luty powoli dobiega do końca, przed nami marzec, miejmy nadzieję, że trzynastego nic się nie wydarzy. Mógłbym na wszelki wypadek wyłączyć BBS, ale nie zrobię tego. Niech się dzieje, co chce!

Wasz SysOp

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Zobaczcie, już minął rok (jak śpiewa mój ulubiony zespół) jak konkurs sponsorowany przez wydawnictwo „Iskry" gości na naszych łamach. Or something (jak mówi mój inny idol, Butt-Head), bo dokładnie nie pamiętam, kiedy się to wszystko zaczęło. Jak by nie było, przypominam wszystkim, że co miesiąc losujemy 30 książek wśród naszych szanownych Korespondentów, tj. wszystkich, którzy przysłali dowolną przesyłkę pocztową do redakcji i podali swoje pełne dane, tj. imię i nazwisko oraz adres (zawsze możecie podać, że są tylko do wiadomości redakcji). Książki funduje wydawnictwo „Iskry" w osobie mojego Tatusia. Cóż rozdajemy? Trochę fantastyki: książki z cyklu „Amber" Zeleznego (będzie tego z 10 tomów), cykl „Cień Kata" Wolfe'a oraz „Encyklopedię Rocka", która ma już 2 tomy.



Podpisał reprezentant Wydawnictwa na redakcję „TS"

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:
Paweł Zawadzki, Warszawa; Dominika Gąsierowska (or something – pisz wyraźnie), Bydgoszcz; Krzysztof Skrabanek, Żabno; Marek Budziński, Bulowice; Mateusz Piechaczyk, Poznań; MArek Haberko, Koszalin; Dariusz Dyrda, Brzeg; Dominik Ogrodnik, Jasło; Bartłomiej Śródka, Trzebnica; Paweł Kołodziejczyk, Wrocław; Adam Robiński, Warszawa; Zbigniew Galek, Łagów Lubelski; Artur Pabisiak, Legnica; Marcin Jackowski, Białystok; Piotr Tomaka, Rzeszów; Wojciech Włodarczyk, Łódź; Emil Rafał, Halinów; Piotr Białomyza, Białystok; Wojciech Gross, Toruń; Krzystof Studziński, Kołobrzeg; Łukasz Suder, Kraków; Michał Gwozdek, Olsztyn; Sebastian Link, Głuszyca; Artur Chmurski, Zgierz; Dariusz Mandzewski, Chorzów Batory; Konrad Sawicki, Będzino; Marek Surel, Hajnówka; Mariusz Chrominski, Otwock; Bartek Maniecki, Gdansk; Wiktor Schmidt, Poznań.


Kolano do dopychania tekstu

Hyp...hyp...hypery

KRZYSIOKUBECZKOLOGIA: Kończę bo się kasza przypala, jak mawiał Krzyś Kubeczko, denat zasmarkany. *(B.J. Blazkowicz)*

Idzie K.K. po ulicy. Spotyka kobietę, do której mówi: ja chyba panią skądś znam. Możliwe, pracuję w zakładzie psychiatrycznym. *(Ryś – analfabeta i debil)* (taki podpis – A&G)

K. Kubeczko na prezydenta! *(Fender)*

Przekazuję w ramach Małej Orkiestry Świątecznej Pomocy 100 zł z przeznaczeniem na nowy nocnik dla K.K. *(Strażak Sam)*

Proszę, aby Krzyś Kubeczko w miarę możliwości określił w miarę możliwości swój wiek oraz stan psychiczny, abym wiedział ilu mam zabrać ludzi w celu zdestrojenia go *(Kat)*

Podajcie mi jego adres, a nie będziecie musieli tracić czasu na czytanie jego listów. Mój ojciec jest prawą ręką szefa jednej z radzieckich mafii, młodszy bra! handluje narkotykami, starszy ma sieć domów publicznych w całej Polsce, a dziadek dostarcza broń i amunicję do byłej Jugosławii, tak że z likwidacją nie będzie problemów. *(Siergiej 007)*

Po przeczytaniu paru listów K.K. zacząłem lubić Pana Kleksa (fajny gość z tego Kleksa, tylko szkoda że się zadaje z takim palantem jakim jest Krzyś Kubeczko). (...) Proponuję mu (K.K. – A&G) przysłać paczkę z napisem „Od Gumisia dla Krzysia". *(Bladus Pospolitus)*

Pan Kleks jest skończony. Oddam go za 2 kostki smalcu. *(Krzyś Kubeczko)*

Krzyś Kubeczko to wymoczek, zamiast joy'a dać mu smoczek *(Sir Joystick)*

Krzyś Kubeczko jest pulgłuwkiem
Starym tempym ptrzy ołówkiem
Grubym rudym, pogniewatym
I zasługuje (brak rymu) na przejechanie T-72 *(Skiba)*

Oda do Krzysia K.:
Krzysiu K. dziś piszę do Ciebie
bo chciałbym Cię trzymać
o wodzie i chlebie
bić w nos i po buzi
dusić ja Ciebie
byś nigdy nie zaznał szczęścia
na ziemi i w niebie
(Lesiu alias Joachim Rambo)

NA KOPERTACH: Do rąk własnych Alexa & Gawrona (to nie sekator, to natchnienie). *(Nemezys)*

POCZĄTKI: Otwarty list żelazny. *(Juras)*

Witam wszystkich, którzy odpowiedzialni są za regularne ukazywanie się TS w kioskach (BRAWO!!!) *(Cezary Drobiazg)* *(Chyba Ci się adresy pomyliły – A&G).*

Wielcy pogromiciele potworów i kuflów piwa! *(Kazina)*

Szczęść w barze! *(Mayonez)*

POCHWAŁY: W moim mniemaniu jesteście gazetą, której nie oddałbym nawet za 10 min. z Ciciolina. *(Troll Poligraf)*

PO USTAWIE: U mnie co prawda jest sklep z grami, ale jakbyście zobaczyli te gry i ich rok produkcji, to byście się lewą nogą przeżegnali. *(Daffy Duck)*

GROŹBY: Strzeż się, kimkolwiek jesteś. P.S. Te czerwone ślady na kartce to krew mojego byłego pieska Lafika, który był moją pierwszą ofiarą!!! *(Dr Świderhausen)*

Wydrukujcie mój list, bo jak nie, to zapoznam Was z pepeszą mojego dziadka. *(Gilbert)*

WYJAŚNIENIA PO FAKCIE: Ja się wcale nie nazywam Mr. Cola, tylko Coala. Gdzieś się Wam jedno „a" zgubiło. *(Mr. Coala)* (A może Ty, to nie jesteś ten Ty? – A&G)

INNE: Nie mam modemu, ale go lubię. *(Mr. Coala)*

Myślałem nad tą piosenką już pod postacią plemnika i dopiero teraz ją wymyśliłem (mam 13 lat) *(T.M. Mordziel)*

Siedzę na łóżku, popijam kolację i zajadam kakao i spać mi się chce, a jest 24.07. Coś mi się do d[——] przyczepiło. *(Sputor)*

Na zwykłą Amigę gry będą robione dłużej niż na PC, bo Amiga ma jeszcze kilku takich fanów jak ja. Chociaż gdybym wygrał 486 z CD plus monitor, to bym był zagorzałym wrogiem Amigi. Cóż, tylko krowa nie zmienia poglądów. *(Mucha)*

Tak naprawdę jestem leniwy i ten list pisałem na religii w środę. *(Sancho Pansa)*

ZAKOŃCZENIA: Za błędy nie przepraszam, bo i tak robicie ich coraz więcej. *(Troll Poligraf)*

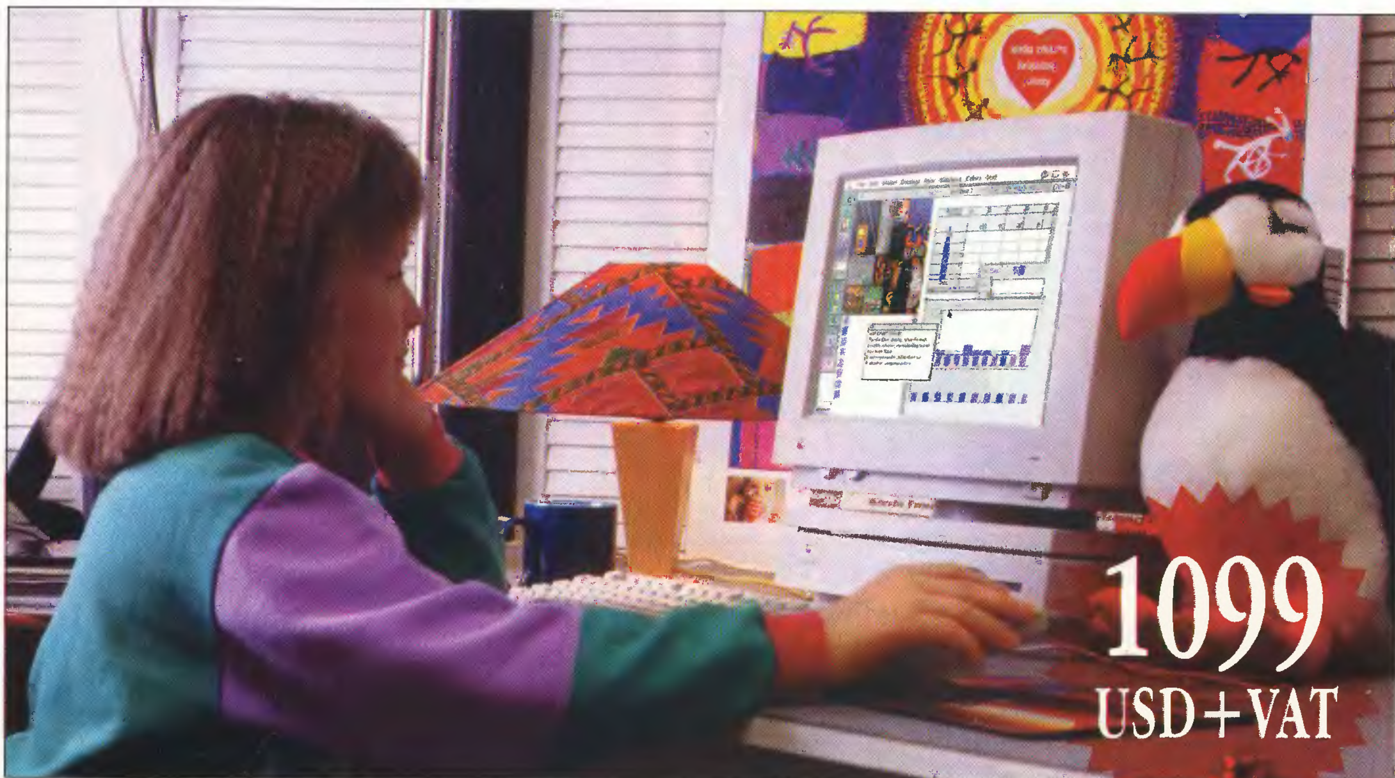
Życzę Wam odzyskania sprzętu (niedawno dostałem ofertę kupna tanich IBM za 3 mln zł). *(PC-FLU)*

Kończę ten szmatławy list pełen błędów ufając, że za 2 tygodnie nie obudzę się pewnego poranka z lufą AK-47 przystawioną do ryja. *(Marek Otremba)*

Nie ujawniajcie mojego prawdziwego imienia! Pragnę pozostać anonimowy aż do momentu kiedy stanę się sławny, czyli do moich setnych urodzin. *(Rzeźnik)*

PODPISY: Krzyś Szklaneczko, Wojtuś Wiadereczko.

Zamień na Macintosha!



Marzysz o wyprawach kosmicznych? Przygotowujesz się do klasówki z matmy? Piszesz swój odlotowy, bajecznie ilustrowany pamiętnik? Macintosh Ci pomoże! Mamie i Tacie też się spodoba, bo to komputer do pracy, nauki i zabawy. Znajdź, odkurz i zanieś do sklepu swój stary 8-bitowy komputer a dostaniesz zniżkę i kupisz nowiuteńkiego Macintosha za 1099 USD+VAT (o 122 USD taniej)! Masz czas do 15 kwietnia.

Zestaw zawiera: komputer Macintosh LC 475, 4MB RAM, twardy dysk 250 MB kolorowy monitor 14 calowy (256 kolorów lub więcej) klawiaturę i mysz polski system operacyjny i polskie czcionki program Claris Works po polsku (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny, polski słownik ortograficzny) komputerowy słownik polsko-angielski i angielsko-polski „Angela" 200 MB programów, gier i filmów za darmo!

Autoryzowani sprzedawcy Apple Computer: **Białystok** *Baza*, ul. Bema 102, tel. 288 92; **Bielsko-Biała** *Qumak*, ul. 11 Listopada 60, tel. 230 54; **Bydgoszcz** *Baza*, ul. Karłowicza 26, tel. 41 72 87; *Mikrotech*, ul. Dworcowa 71, tel. 22 11 13; **Bytom** *Printy Poland*, ul. Smolenia 16, tel. 182 81 18; **Gdańsk** *USE*, ul. Fiszera 14, tel. 47 24 51; **Gdynia** *Spartan*, ul. Śląska 35/37, tel. 211 903; **Katowice** *ApLand*, ul. Graniczna 29, tel. 156 19 05; *KSK*, ul. Plebiscytowa 36, tel. 157 39 57; **Kraków** *CCNS*, ul. Nowojki 11, tel. 33 34 26; *Dexter*, ul. Wrocławska 37a, tel. 34 08 08; *QMK*, Pl. Szczepański 2, tel. 22 73 85; *PC Computers*, ul. Grabowskiego 13, tel. 34 50 03; **Lublin** *Laser & Graf*, ul. Przyjaźni 13, tel. 76 10 37; **Łódź** *aRT*, ul. Piotrkowska 204/210, tel. 36 87 86; *Focus*, ul. Zamenhofa 5, tel. 36 51 72; **Olsztyn** *Inter*, ul. Staromiejska 6, tel. 23 71 30; **Opole** *EVK*, ul. Krakowska 37, tel. 54 35 64; **Poznań** *Baza*, Os. Na Murawie 3, tel. 21 32 57; *Cortland*, ul. Garbary 56, tel. 52 69 21; *Perfect*, ul. Grodziska 11, tel. 67 12 67; **Szczecin** *USE*, ul. Piotra Skargi 23, tel. 22 18 22; **Warszawa** *Altix*, ul. Indiry Ghandi 21, tel. 641 16 97; *Applause*, ul. Wilcza 50/52, tel. 623 04 91; *Baza*, ul. Powsińska 22a, tel. 642 19 14; *Cortland*, ul. Krzywickiego 9, tel. 25 22 07; *Elektroland-Poldrim*, Al. Krakowska 11, tel. 56 00 85 w. 126 oraz ul. Ostrobramska 75a, tel. 13 83 45; *KP-system*, ul. Andersa 27a/76, tel. 31 53 79; *Language & Business*, ul. Konstruktorska 1a, tel. 49 99 51; *MadLand*, ul. Polna 54, tel. 25 40 66; *Media Graph*, ul. Alzacka 5c, tel. 617 27 53; *partners p&p*, ul. Goleszowska 6, tel. 37 35 10 w. 401; *Semafic*, ul. Targowa 80/82, tel. 618 41 97; *Tacho-bis*, ul. Żelazna 64, tel. 24 38 83; *Viggen*, ul. Jana Pawła 46/48, tel. 635 86 43; *Wimal*, ul. Modzelewskiego 27, tel. 47 94 62; *Wood*, ul. Sienna 82, tel. 20 90 60; *4Dream-Mayday*, ul. Turystyczna 2, tel. 484 454; **Wrocław** – *CCS*, ul. Bema 17, tel. 211 666; *Printy Land*, ul. Ofiar Oświęcimskich 17, tel. 44 57 83; *Robomatic*, ul. Powstańców Śląskich 166, tel. 62 33 84; *SEC*, ul. Słowackiego 35, tel. 446 251.

Jeśli kupisz komputer, wyślij kopię faktury na adres: Apple Computer IMC Poland, Sad Ltd. Dział Edukacji, 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, a Twoja szkoła weźmie udział w losowaniu mini pracowni komputerowej. Jedna faktura to jeden los.

Apple Macintosh – komputer dla każdego



Przeżyjmy to

Flashback

Ta ciekawa, fajna i w sumie nie taka stara gra nie stała się aż tak sławna, jak na to zasługuje. Stało się tak ponieważ oczekiwano, iż będzie to „Another World II" (i zresztą początkowo tak o tej grze mówiono). Tymczasem okazało się, że „Flashback" ma więcej wspólnego z „Prince of Persia" niż z jedynym w swoim rodzaju, wektorowym klimatem „Innego Świata".

Tym razem wcielimy się w skórę Konrada Harta, agenta Galaktycznego Biura Śledczego, który odkrył, że, bagatelka, niektórzy ludzie nie są ludźmi. Niestety, Konrada nakryto i zrobiono mu pranie mózgu. Jego ciało, pozbawione wspomnień zdołało co prawda uciec, ale niewiele wie o tym, co ma robić i gdzie właściwie szukać pomocy.

Tyle właśnie wiesz na początku. Zabawa będzie kolejną znakomitą mieszaniną zręcznościówki i myślenia logicznego, w trakcie podróży zaś dokładnie poznasz całą ziemską kolonię założoną na Tytanie, księżycu Saturna, by w końcu wygrać w morderczym (dosłownie) konkursie bilet na Ziemię i tam kontynuować walkę.

Graficzna oprawa gry nie ma już nic wspólnego z wektorówką (a szkoda, bo mogła powstać ładna seria, tak jak to jest z „Alone in the Dark") – wszystko mamy zrobione za pomocą grafiki rastrowej. Muzyka przyzwoita. Gra się świetnie, nie czując, że „Flashback" ma już swoje lata. To co się nam najbardziej podoba, to duży realizm zachowania postaci: można skakać, opuszczać się z krawędzi, chwytać się krawędzi podczas upadku czy też np. wykonywać przewrót z odbezpieczoną bronią – po prostu Konrad zachowuje się naturalnie. Polecamy tę grę – naprawdę jest dobra.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS Computer Group
Cena: 34,16 zł



Another World

Gry komputerowe to nasze życie i nasza praca. I podobnie jak ciężko jest wskazać najpiękniejszy dzień życia, trudno też jest nam jednoznacznie wskazać najlepszą grę komputerową jaką w życiu widzieliśmy, i to najlepszą nie w porównaniu do późniejszych produkcji, robionych dla szybszych i generalnie lepszych komputerów, ale najlepszą z uwzględnieniem epoki, w której powstała. Gdyby nas jednak ktoś mocno naciskał, prawdopodobnie odpowiedź brzmiałaby: „Another World".

Ta genialna, tworzona 2 lata gra została w całości wykonana w grafice wektorowej. Pozwoliło to jej działać płynnie nawet na bardzo wolnych komputerach. Jednocześnie zaś można było stworzyć nowatorski system pokazywania zdarzeń w grze, mający filmowy charakter: z ujęciami z różnych kamer, zbliżeniami i najazdami w ważnych momentach.

Sama fabuła gry jest bardzo ciekawa: naukowiec prowadzący doświadczenia z użyciem olbrzymiego akceleratora cząsteczek w skutek wypadku przenosi się w inny strumień czasoprzestrzenny, gdzie spotyka przedstawicieli zaawansowanej, acz dyktatorsko rządzonej cywilizacji. Nasz bohater wikła się w solidne tarapaty i wraz ze świeżo zapoznanym przyjacielem, członkiem owej rasy i skazańcem, zaczyna jako ścigany wyrzutek peregrynacje po mieście obcych i jego okolicach.

Gra ma charakter zręcznościowy, jednak z dużą domieszką intelektualizmu, co w praktyce oznacza, że aby przeżyć, trzeba będzie walczyć ze strażnikami i unikać rozmaitych pułapek, aby zaś posunąć się do przodu – trochę pogłówkować nad rozmaitymi zagadkami.

Pomimo upływu czasu, grafika wciąż zachwyca, a muzyka może się podobać. Każdy, kto nie widział „Another World", koniecznie musi tę grę zobaczyć – to wspaniały rozdział historii komputerowej rozrywki, jedyna w swoim rodzaju i na wieki wieków dobra gra.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS
Cena: 34,16

Dziesięciopak cz. 1

Od jakiegoś czasu okazuje się, że to, co użytkownik wydał na zakup czytnika CD-ROM, zwraca mu się później – nie tylko w postaci większej satysfakcji, ale też materialnie, bowiem często ceny gier na srebrnych dyskach są wyjątkowo atrakcyjne. Uważamy, że takimi korzystnymi ofertami jest seria megapaków, której kolejne części staramy się Czytelnikom od jakiegoś czasu regularnie prezentować. Miejsca mamy mało, płyt jest z zestawie 10, więc przejdźmy do rzeczy.

Stellar 7 – stara, ale wciąż ciekawa gra Dynamixu. Jeździsz rodzajem ślizgacza i kasujesz Obcych. Sporo rodzajów broni, niezła grafika, full talking i muzyka z CD-ROM-u - i warto to zobaczyć.



Wayzata World Factbook – coś pośredniego pomiędzy encyklopedią, rocznikiem statystycznym, a kroniką ostatnich lat. Olbrzymia ilość faktów, wszystko to ładnie oprawione.

„King's Quest V" – tak, tak, my tu już opisujemy część VII, ale „piątka" nie jest taka znowu stara. Poza tym jest to specjalne wydanie CD-ROM-owe, czyli z full talkingiem.

„Animation Festival" – Ciekawa płyta, zawierająca olbrzymią ilość rozmaitych animacji, tak digitalizowanych scen z filmów, jak też renderingów. Są piękne i warto je obejrzeć, na dokładkę mamy też grę, symulator, dość badziewny.



BUDOKAN

Pierwsze udane mordobicie PC-towe. W przeciwieństwie do innych produkcji gra nie rzuca nas w środowisko przestępców i degeneratów, gdzie toczy się walka, w której nie są przestrzegane żadne zasady. Przeciwnie, lądujemy w japońskiej szkole sztuk walki, gdzie rozwój fizyczny zawodnika ma iść w parze z jego rozwojem duchowym.

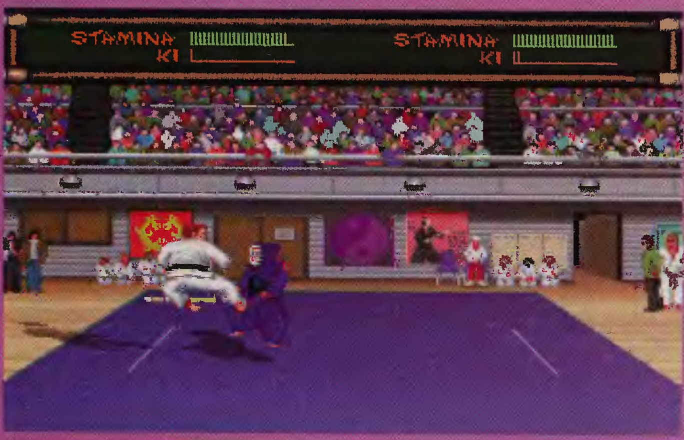
Możemy uczyć się 4 sztuk walki: karate (walka gołymi rękami), kendo (walka mieczem), bo (walka długim kijem) oraz nunchaku (2 kawałki drewna połączone łańcuchem). Każdą ze sztuk można trenować samemu, bądź z mistrzem używającym tej samej broni – wtedy po walce nastąpi szczegółowa ocena Twoich dokonań i wskazanie słabych punktów. Dalej można udać się na plac treningowy i walczyć z zawodnikami używającymi innych broni (też będziesz oceniony). Gdy już dokładnie opanujesz walkę na wszystkie 4 sposoby możesz udać się do Budokan na mistrzostwa. Spotkasz tam zawodników stosujących najróżniejsze techniki, przeciwko którym jedne ze znanych Ci technik będą bardziej, a inne mniej skuteczne – stąd liczy się znajomość ich wszystkich.

Wynik walki zależy od liczby celnie zadanych ciosów. Ciosy zmniejszają energię zawodnika, która powoli regeneruje się, gdy ten odpoczywa, tj. nie porusza się i nie wykonuje bloku. Siła ciosu zależy od energii Ka, której wskaźnik widać na ekranie, im Ka większa, tym cios silniejszy. Ka rośnie w tych samych momentach, co energia.

Graficznie i muzycznie „Budokan" jest do przyjęcia, choć widać, że ma już swoje lata. Bardzo cieszy zdrowe podejście do zagadnienia walki, cieszy też spora liczba dostępnych ciosów – zwykłych, naturalnych, bez magii i pirotechniki. Niezła to gra i warto ją obejrzeć.

Alex & Gawron

Dystrybutor: IPS
Cena: 28,06 zł





Była to druga gra po „Populousie" popularna gra firmy Bullfrog. Już wtedy zwróciła uwagę niekonwencjonalnością formy, choć nawiązywała do pierwszej. W momencie jej wydania pamiętam komentarze o rewelacyjnym intrze. Dziś może nikogo już nie rusza, choć w zeszłym roku widziałem sporo gorszych.

Tym razem nie jesteśmy bogiem swego ludu, ale dowódcą mającym prowadzić go do zwycięstw. Masz do zdobycia 195 państw o różnych warunkach naturalnych i demograficznych. Każda z kolejnych misji jest trudniejsza, gdyż przeciwników jest więcej i są lepiej uzbrojeni.

Gra nie polega jedynie na walce. Tylko w pierwszych scenariuszach można sobie pozwolić na atak z marszu. Potem trzeba będzie zadbać o bazę ekonomiczną: żywność, uzbrojenie, a także prowadzić rozmowy dyplomatyczne, by opóźnić działania wroga i móc zebrać odpowiednie siły przed atakiem.

Grafika jest na tyle dobra, że jeszcze dziś nie odrzuca od monitora. Nie gorzej jest z muzyką. Interfejs i organizacja ekranu trochę niewygodne, ale to się da przeżyć.

Przypominając sobie tę grę spędziłem przy niej kilka miłych chwil, co w dobie rewelacyjnych produkcji strategicznych mówi samo za siebie.

Sir Haszak

„Doom" – Shareware Episode One – mało znana i niewarta uwagi gra.

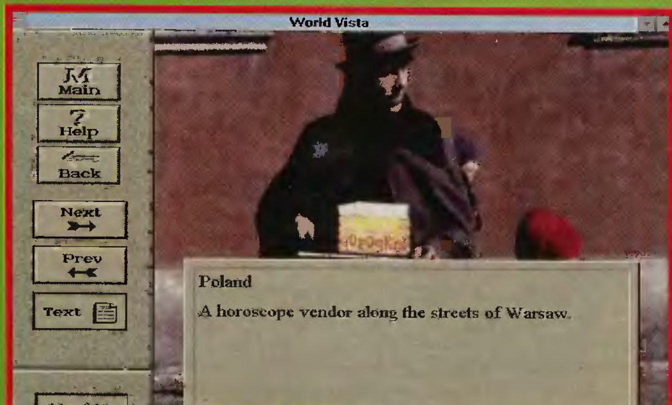
„Time – Man of the Year" – baza danych o ludziach, którzy otrzymali tytuł Człowieka Roku magazynu „Time", przyznawanego już od lat 80. Zdjęcia, filmy, okładki, artykuły.

„The Best of Media Clips" – coś podobnego do „Animation Festival", też rodzaj dema.

„World Vista Atlas" – atlas świata, zawiera dokładne (choć nieskalowalne) mapy, plany miast, bazy danych o państwach i sporo zdjęć.

„CD-ROM of CD-ROMs" – przewodnik po CD-ROM-ach, opisujący 7000 płyt z 5000 firm. Choć ma już ponad rok, wciąż jest znakomitym pomocnikiem i może pomóc w wyborze.

„PC-Karaoke" – czyli kolejny zestaw 10 piosenek, do których można samemu śpiewać tekst, a komputer akompaniuje.





Jak widać zestawik jest całkiem udany, a choć zawiera tylko 3 gry, i tak wszystkim go polecamy – cena jest rewelacyjna i dlatego można sobie na taką rzecz pozwolić.

Alex & Gawron

PS. Tak naprawdę jest to część 1. dziesięciopaku, tyle że została sprowadzona do Polski później, po części 2., opisywanej w TS 1/95.

Dystrybutor: CD Projekt,
Cena: 166 zł (z VAT)

Lista przebojów

Kruczać, płakając i mizgoląc...

Jedni mają buty, inni ich nie mają, a jeszcze inni ich wcale nie potrzebują. Dajmy na to taki przysłowiowy hipopotam, czy jemu są w ogóle potrzebne buty? Nie! Ale to nie znaczy, że w myśl przysłowia: „szewc bez butów chodzi”, hipopotam jest szewcem, wręcz przeciwnie – co by to nie miało znaczyć. Tak też jest i z naszymi komputerami, można trzymać się światowych norm i zakupić najlepszą możliwą konfigurację PeCeta, ale można też tego nie robić. Za zaoszczędzone pieniądze można kupić sobie kilka ton gumy balonowej bez cukru i zrobić sobie takiego wielkiego balona, który nas uniesie wysoko. Tak wysoko, że nie będą już nam potrzebne pieniądze, ale odrobina tlenu i tu nadchodzi czas na wysłanie S.O.S. – a może jednak lepiej kupić sobie ten nowy komputer.

W każdym bądź razie nie wiem jak wam to powiedzieć, ale po kilku miesiącach zrzędzenia o tym, że nadszedł czas CD-ROM-ów, głupio mi teraz zaczynać kolejne zrzędzenie, ale muszę. Tak astrolodzy to przepowiadali, ale oczywiście ja głupi im nie wierzyłem (tu proszę o piękny świński kwik i bułgarski balet z przystawką) nadszedł czas na 8MB RAM!!! Ci co mają w swoich PeCetach tylko 4MB muszą (czyt. jeżeli tego nie zrobią to odpadną) zakupić kolejne tyle, aby móc grać w najnowsze gry. Tak, tak, wiem jeszcze nie od razu, ale rozejrzyjcie się dookoła, wszak coraz więcej przychodzi gier wymagających już nie 4MB, ale 8MB, a czasami nawet 16MB!

Mówiąc krótko świat się zmienia, my natomiast jesteśmy nadal tak samo szaleni, aby wydać kolejną masę pieniędzy na części do ukochanej maszynki do gier. Jak to mówią górale z Małkini: „Cóż takie żytol”

JEŻU MALUSIEŃKI

P.S. Tym razem wysyłam pocztówkę ze słonecznego Bangladeszu, mnóstwo tutaj ludzi, ale deszcz jak nie bangiał, tak nie bangla już od dobrych kilku miesięcy.

Press to test, release to detonate...

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. THEME PARK	1. RISE OF THE ROBOTS	1. SENSIBLE W. OF SOC.	1. MEGARACE	1. SIM CITY 2000
2. PREMIER MAN. 3	2. BUMP'N'BURN	2. MORTAL KOMBAT II	2. DOOM II	2. WINTER OLYMPICS
3. RISE OF THE ROBOTS	3. ALIEN BREED II	3. CANNON FODDER II	3. CREATURE SHOCK	3. DOOM II
4. ALADDIN	4. SUBWAR 2050	4. ALADDIN	4. THEME PARK	4. STARTREK 25TH A.
5. PGA EURO. TOUR	5. BENEATH A S. SKY	5. BEAU JOLLY COMP.	5. PRIVATEER	5. MORTAL KOMBAT
6. FOOTBALL GLORY	6. WEMBLEY INT. SOC.	6. FOOTBALL GLORY	6. MAGIC CARPET	6. THE LION KING
7. SIM CITY 2000	7. SUPER PUTTY	7. TOWER ASSAULT	7. WING COMMANDER III	7. NASCAR RACING
8. LORDS OF THE R.	8. PGA TOUR GOLF	8. PREMIER MAN. III	8. LITTLE BIG ADV.	8. EVASIVE ACTION
9. JUNGLE STRIKE	9. SUPER STARDUST	9. SKIDMARKS	9. NASCAR RACING	9. TIE FIGHTER
10. UFO	10. ARCADE POOL	10. JUNGLE STRIKE	10. ENCARTA '95	10. OVERLORD

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. BATMAN RETURNS	1. ELVIRA II	1. MORTAL KOMBAT II	1. ARMORED FIST	1. KSIĄŻE
2. STREET FIGHTER II	2. CYBERBLOCKS	2. RISE OF THE ROBOTS	2. DARK FORCES	2. OPERATION BLOOD
3. FINAL FIGHT	3. FRED'S BACK III	3. POWER DRIVE	3. MORTAL KOMBAT II	3. SPECIAL FORCES
4. GARGOYLE QUEST II	4. CASTLE	4. LORDS OF THE R.	4. IRON CROSS	4. CYWILIZACJA
5. CASTLEVANIA III	5. LAZARUS	5. DRAGONSTONE	5. TIE FIGHTER	5. KLĄTWA
6. ISLAND ADV. IV	6. ETERNAL	6. DEATH MASK	6. CYBERWAR	6. PROBLEM JASIA
7. FANT. ADV. OF DIZZY	7. EOROID	7. SHAQ-FU	7. QUARANTINE	7. RIOT
8. SUPER TURTLES III	8. ENFORCER	8. SHADOW FIGHTER	8. DOOM II	8. NAJEMNIK
9. JURASSIC PARK	9. BOBIX	9. THE SETTLERS	9. RISE OF THE ROBOTS	9. WŁADCA
10. GOAL!	10. DISC-O-VERY	10. KAJKO I KOKOSZ	10. TFX	10. TECHNUS

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. MILK NUTS	1. ROBOCOP	1. MORPH	1. BRIX	1. ZBIR
2. CONTRA	2. MONOLITH TANK	2. EMPIRE SOCCER	2. POWER DRIVE	2. THE LAST GUARDIAN
3. GALAGA	3. BLAZER	3. VROOM	3. STUNTS	3. GUARD
4. GALAGA	4. BLUE MAX	4. CAPTAIN PLANET	4. TRISTAN	4. AVILOX
5. BINARY LAND	5. MY CHESS II	5. ARNIE II	5. PINBALL DREAMS II	5. CYTADELA

HITY tematyczne

ADVENTURE	BEAT'EM UP	PLATFORM	SPORTS SIM.	STRATEGY
1. VALHALLA-B.T.WAR	1. MORTAL KOMBAT II	1. LION KING	1. SENS. W. OF SOCCER	1. SIMCITY 2000
2. MONKEY ISLAND II	2. RISE OF THE ROBOTS	2. ALADDIN	2. FOOTBALL GLORY	2. THE SETTLERS
3. INDY/ FATE OF A.	3. MORTAL KOMBAT	3. JAMES POND III	3. SENSIBLE SOCCER	3. THEME PARK
4. BENEATH A S. SKY	4. ELFMANIA	4. RUFF'N'TUMBLE	4. GOAL!	4. UFO
5. STAR TREK	5. SHADOW FIGHTER	5. FLASHBACK	5. SPEEDBALL II	5. DETROIT
6. S. THE SORCERER	6. BODY BLOWS	6. SOCCER KID	6. PRO TENNIS TOUR II	6. POWERMONGER
7. DREAMWEB	7. PANZA KICK BOXING	7. PUTTY SQUAD	7. M.U.L.C.	7. UTOPIA
8. LEG. OF KYRANDIA	8. BODY BLOWS GAL.	8. BUBBLE'N'SQUEAK	8. PGA EUROTOUR	8. MEGA LO MANIA
9. LURE OF THE TEMPT.	9. BUDOKAN	9. SUPERFROG	9. PREMIER MAN. III	9. POPULOUS II
10. MONKEY ISLAND	10. STREETFIGHTER II	10. NAUGHTY ONES	10. JOHN MADDEN	10. CIVILIZATION



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,60 zł, w prenumeracie 2,40 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,30 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za drugi kwartał wynosi 7,8 zł. Wpłat na trzeci kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 maja 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów. Artykuły o muzyce , grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Cena detaliczna – 2,20 zł, w prenumeracie 2,0 zł.

Scan by Vangis 2005

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

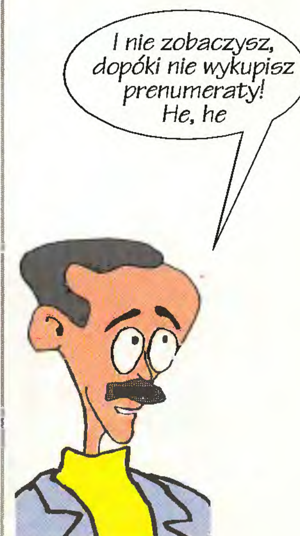
① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.05.95	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	TOP SECRET	ATARI - magazyn
od numeru:				
CENA	2,40	2,00	2,30	
	x	x	x	
Ilczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	
SUMA	+	+		
			=	
RAZEM:				

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"
Dział prenumeraty Wydawnictwa





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

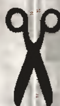
Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Pole do popisu:

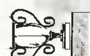
To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY



1
2
3
4
5
6
7

Listy

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. K. KUBECZKI

Przykro mi, że Wam komputery wynieśli, ale za głupotę trzeba płacić. Jeśli wynieśli i Atari, to to byli równiachy chłopaki, a jeśli nie, to niech ich złapią. (...) To smutne, że nie daliście ani jednego opisu na Atari (tych nadesłanych of course nie liczę). Jeszcze jeden taki numer i piszę list pożegnalny.

Krzyś Kubeczko

Ataraka nie wynieśli, ale i tak ich nie złapią (czy oni kiedyś kogoś złapali?). Możesz się pocieszyć, że sąsiedniej redakcji „Commodore & Amiga" w ogóle nie tknęli. Jeśli chodzi o Atarynki – okazało się, że nasza walka o opisy z innymi członkami redakcji nie dała wystarczających rezultatów. Jedynymi, z którymi mogliśmy się dogadać byli Czytelnicy – i stąd atarowskie opisy w „Czytelnicy nadesłali". Może nie są najpiękniejsze, ale za to wyczerpujące i treściwe. A może sam byś coś podesłał?

ZABEZPIECZAMY SOBIE PRZYSZŁOŚĆ

Pocałuj kogoś, kogo kochasz, kiedy otrzymasz ten list. List został wysłany do ciebie. Otrzymasz szczęście w ciągu 4 dni od otrzymania tego, jeśli odeślesz go dalej. To nie żart. (...) Wyślij ten list do ludzi, o których myślisz, że potrzebują pomocy i szczęścia. Nie wysyłaj pieniędzy, ponieważ szczęście nie ma ceny. Nie zatrzymuj tego listu, musi on puścić twoje ręce w ciągu 98 godzin. Oficer Raf-u otrzymał 70000 usd. Jack Milton wygrał 4000 usd i stracił ponieważ przerwał łańcuch. (...) Proszę wysłać 20 kopii tego listu, zobaczysz co się stanie w ciągu 4 dni. Łańcuch pochodzi z Wenezueli, został napisany przez misjonarza. (...) Proszę nie ignorować, to działa.

(List nie podpisany; zachowano pisownię oryginału – A&G)

Zgodnie z poleceniem rozsyłamy ten list do wszystkich naszych najbliższych, tj. Was, Czytelnicy. Ponieważ zamiast 20 kopii poszło ich w świat 130 tys, liczymy na władzę nad światem, biliardy dolarów, kwitylion wielbicielek i browar na własność. O ile coś nie wyjdzie, damy znać – choć raczej na to się nie zanosi.

PRZEPROSINY

My, Zboczeńcy z Lasku Bielańskiego zostaliśmy obrażeni w nr 3/94 Top Secretu na stronie 50 w artykule „Komiks".

Zostaliśmy tam uznani za podobnych do redaktorów tegoż pisma. Jesteśmy zboczeńcami i jesteśmy z tego dumni, jednak nikt z nas nie jest podobny ani do abstynentów, jak Sir Haszak, ani do impotentów, jak cała reszta redakcji.

Zboczeńcy z Lasku Bielańskiego

Serdecznie przepraszamy wszystkich zainteresowanych. Wspomniany artykuł ukazał się w piśmie przez przypadek i bez wiedzy większości redakcji, jako nieodpowiedzialny wybryk czynników, które kiedyś wreszcie zawiemy po imieniu, Haszak! Gotowi jesteśmy do wypłacenia odszkodowania lub przybliżenia na łamach trudnego i pełnego niebezpieczeństw losu Zboczeńców z Lasku Bielańskiego w postaci ilustrowanego reportażu. Niezależnie od tego wypraszamy sobie uwagi o impotencji – Kopalny jest trzystuprocentowym mężczyzną, a inni z nas nie odbiegają od normy.

IN EXTREMIS

Dziobię jak szalony z informy na komputerach 286/12 640 KB RAM-u. Czyż to nie wspaniałe? Mój informatyk tell me, że aby się czegoś nauczyć, mamy wymazać z dysku wszystkie gry, zostawć only szachy.

Marcin

AT-ki to komputery historyczne, ale nawet na nich można sporo się nauczyć. Ba, nawet nauka na komputerach mniej-niż-16-bitowych też może wyjść na zdrowie. W końcu do grania masz własną maszynę w domu.

Panem od informatyki się nie przejmuj – to co mówi, jest niebezpiecznym ekstremizmem. Założylibyśmy się, że sam ma twardziela zapchanego grami. No, chyba że wszystkie wykasował żeby mieć miejsce na pornograficzne GIF-y.

TO JEST KAT, TO JEST KAC, A TO JEST KOT

Dla jakiego picu zamieszczacie reklamy różnych kart i gier zamiast je opisywać (chyba że to czasopismo fanów reklam gier komputerowych).

Sączy Pącze

Reklamy to wracający temat. Powiedzmy jeszcze raz: im ich więcej, tym cena pisma niższa. Gdybyśmy zrezygnowali z reklam, cena TS wzrosłaby o co najmniej 5 zł. I co, fajnie by było? A o dobrych reklamowanych produktach staramy się zawsze napisać, abyście poznali także obiektywny osąd.

PROBLEMY Y WYJAŚNIENIA

1. Jaki typ dziewczyn lubi Kopalny?
2. Czemu nie opisujecie złych gier?
3. Czemu nie macie 15000000000 stron. Tylko odpowiedzcie mądrze!

Mr. Atomic

1. Każdy.
2. Lepiej pisać o dobrych grach, niż o złych. I tak mamy mało miejsca na te pierwsze. Dlatego piszemy o złych grach rzadko, najczęściej jeśli są to produkcje polskie (nasz rynek jest tak mały, że możemy wszystko komentować) lub zachodnie bardzo rozreklamowane.
3. „TS" byłby tak gruby, że nie mieściłby się w wąskich okienkach przez które kioskarze podają gazety.

PRAWO NA POWAŻNIE

W telegazecie przeczytałem, że wymienianie i pożyczanie gier jest przestępstwem. Czy to prawda?

Robert Włodarczyk

Z tego, co nam wiadomo pożyczanie i wymienianie gier w ograniczonym zakresie jest dopuszczalne. Kupując grę kupujesz zarazem jednostanowiskową licencję na jego użytkowanie. Możesz wymienić grę z kolegą, jeśli skasujesz swą kopię.

ZAWROTNE TEMPO ROZWOJU TECHNICZNEGO

Widzę jak pędzicie, by nadążyć za postępem technicznym i nachodzi mnie refleksja. Po co mam kupować lepszy komputer, skoro za rok będzie on już tylko przestarzałym złomem.

Michałek Yerzmyey Bukowski

Cały list był bardzo duży i generalnie traktował o tym, jak kiedyś programiści wyciskali z jednej i tej samej maszyny (boski ZX) coraz lepsze efekty, a teraz idą na skróty i jeśli coś nie wychodzi, to zamiast optymalizować kod żądają lepszej maszyny. I oczywiście masz rację.

Autorzy gier, szczególnie PC-towych, pędzą na oślep. Ale czy możemy coś na to poradzić? Nie! Mamy do wyboru – albo trzymać się jednej i tej samej maszyny i do końca życia tłuc „Arkanoida" albo ciągle upgradować. Prawda jest taka, że ludzi na Zachodzie koszty takich operacji nie dotykają tak bardzo (sprzęt kosztuje tyle samo $, a gość zarabia kilka albo i kilkanaście razy więcej) jak nas. I znowu jesteśmy w d... bici.

TECHNIKA I TECHNOLOGIA

Czy to, że ARJ pakuje gierkę zajmującą 30 MB na dysku 2 8 MB nie świadczy o tym, że programiści pisali ją ze zbyt dużym „rozmachem".

Rabbit

Nie. Na pewno znaczy to tylko jedno: że pliki gry nie zostały w żaden sposób wcześniej skompresowane. Dlaczego, mimo że kompresja to zabieg pomniejszający grę? Najczęściej dlatego, że gra już jest powolna, a gdyby jeszcze musiała bawić się w odpakowywanie informacji, nikt by nie wytrzymał. Albo gra musi w krótkim czasie ładować dużo informacji, tak że nie można ich skompresować, bo cały proces wydłużyłby się. Albo po prostu komuś się nie chciało.

ODPOWIEDZI RETORYCZNE

Dlaczego przeprowadziliście się z ul. Wspólnej na ul. Służby Polsce?

B.J. Blazkowicz

[——]

Na listy odpowiadał jak zwykle jedynie słuszny i wspaniały team Alex & Gawron, w stanie wskazującym na zmęczenie, zdenerwowanie, przepracowanie, niedocenienie i jeszcze parę innych rzeczy.

Tyle listów? Wprost niebywałe.

CZYTELNICY NADESŁALI

I STAŁA SIĘ JASNOŚĆ

Rubryka, jak widać rośnie... Nadzieje na to, że „TS" będzie w całość redagowany przez Czytelników też... Ale co tu robić, skoro jesteście tacy mili, zdolni i płodni. Po prostu stado znakomitych opisów nas zadeptało (i pomknęło dalej). Miejsca znowu brakuje, więc streszczajmy się. Przypominamy: do wygrania roczna prenumerata TS, książki „Iskier" warte 150 tys. starych złotych oraz prawo do opublikowania zdjęcia i trzech linijek dowolnego (byle cenzuralnego) tekstu, o ile sobie delikwent zażyczy oraz takowe podeśle. W zamian rządamy map (bądź winnych elementów graficznych) i dobrych opisów gier jeszcze nie publikowanych w TS.

Alex & Gawron

Dylan Dog

– O Jezu – szepnął Mac Dog patrząc na ostrze gilotyny sunące ku niemu z zadziwiającą prędkością. Na ułamek sekundy nim ostrze osiągnęło swój cel, Mac Dog zdążył przemyśleć całe swoje życie. Przypomniał sobie, jak odnalazł ten dziwny dom na pustkowiu. Drzwi zatrzasnęły się za nim, a nóż wysunął mu się z dłoni i potoczył po podłodze. W tym domu było zupełnie inaczej, niż gdziekolwiek indziej. Pełno było pająków i nietoperzy, a po pokoju chodzili dziwni ludzie atakujący każdego intruza. Mac Dog pamiętał, jak cieszył się, gdy w końcu odnalazł w tym domu normalnych ludzi. Ostrzegali go przed tym miejscem, nalegając, aby się stąd wynosił, jeżeli chce zachować życie. Zignorował ich. Teraz wzbierała w nim złość, gdy sobie o tym przypomniał. Było już za późno. Ułamek sekundy potem odcięta głowa Mac Doga potoczyła się po podłodze. W domu zapadła cisza, taka sama jak przed wiekami.

Teraz pojawiłeś się Ty. Jesteś młodym człowiekiem, nazywasz się Dylan Dog. Mac Dog był Twoim stryjem. W jego starym biurku znalazłeś pamiętnik sprzed stu lat. W pamiętniku narysowana była mapa z zaznaczonym na niej krzyżykiem. Pod nim widniało tylko jedno słowo: „DOM". Na tym wspomnienia stryja urywały się. Ostatnim zdaniem w pamiętniku było „Wyruszam 9.XII.1886". Nie zastanawiając się wiele chwyciłeś mapę i wybiegłeś na poszukiwanie tego domu. Chciałeś dowiedzieć się, co stało się stryjowi oraz odnaleźć to, czego jemu się nie udało. Zdążyłeś zabrać tylko pistolet i 6 kul. Skierowałeś się drogą według mapy...

Znajdujesz się w starym domu, w miejscu oznaczonym na mapie „Start". Naciskając spację przechodzisz do menu kieszeni Dylana. Aby użyć przedmiotu, należy nakierować na ten przedmiot strzałkę i wcisnąć „Fire", potem naciskamy spację aby wyjść z menu. Dylan może użyć danego przedmiotu, jeśli naciśniemy „Fire". Aby podnieść przedmiot z podłogi należy stanąć na nim i przejść do menu. Przedmiot pojawi się w dolnym okienku, strzałką „do góry" podnosisz go, zaś strzałką „w dół" – porzucasz już niesione przedmioty. Wszystkie leżące na podłodze przedmioty mają postać świecących kwadracików.

Energia bohatera przedstawiona jest na górze ekranu. W miarę jak Dylan ją traci, na górze pojawia się rosnący napis R.I.P. Ukazanie się całego nagrobka spowoduje śmierć bohatera. Aby wejść w drzwi, należy dać joystick do góry.

Po domu chodzą 2 rodzaje przeciwników: „mięśniaki" i „twarde mięśniaki". Tych pierwszych możemy załatwić pięścią lub bronią. „Twardych mięśniaków" nie da się załatwić ani pięściami, ani zwykłą bronią. Należy uciec się do sposobu (opisane dalej) lub skorzystać z pistoletu – jednak nie radzę niepotrzebnie marnować nabojów.

Teraz dokładnie o tym, jak przejść grę (numery przedmiotów zaznaczone są na mapie):

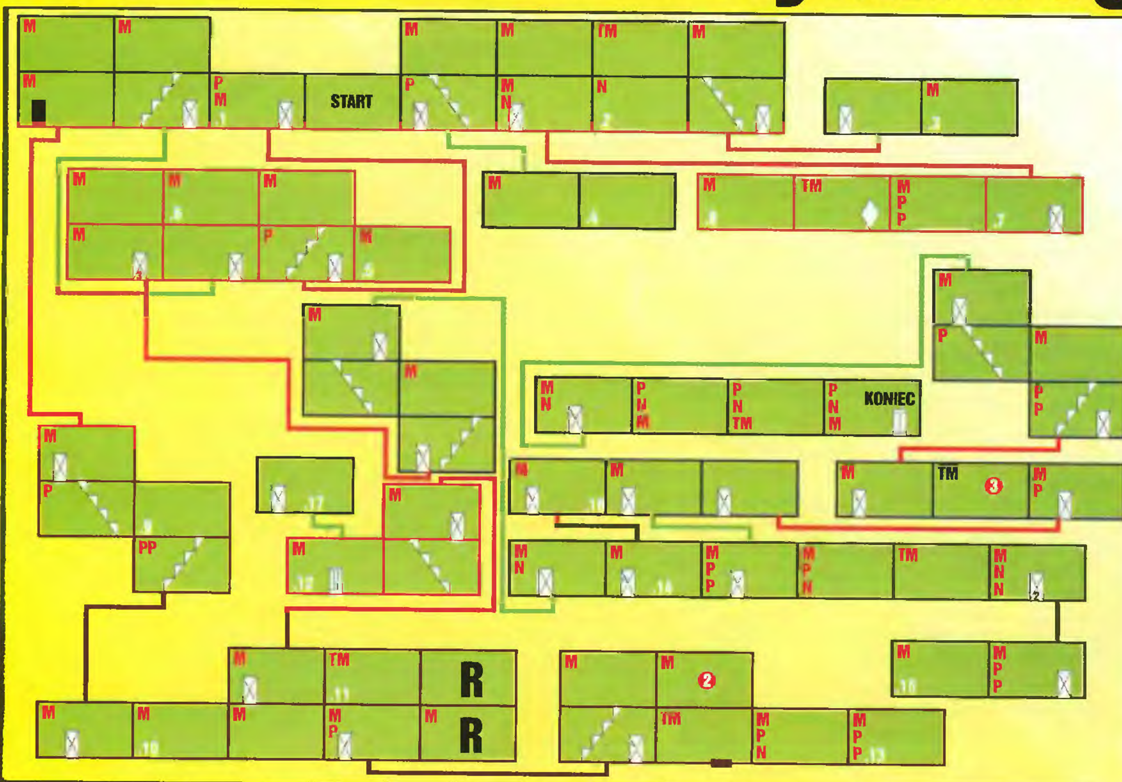
Weź kawałek metalu (nr 2) i użyj go. Teraz zamiast bić się pięściami, możesz przywalić gościowi tymże metalem. Potem weź pierwszy klucz (nr 3, po drodze załatw pistoletem „twardego mięśniaka") i otwórz nim drzwi. Od człowieka weź instrukcję obsługi półkuli (nr 4), pobiegnij aby podnieść kasetę VHS (nr 5), a następnie weź żarówkę do półkuli (nr 6). Teraz zasuwaj do instrukcji obsługi omamentu (nr 8), po drodze weź 2. klucz (nr 7) i dopiero teraz idź po nr 8. Ale uwaga! Po drodze jest plansza z „twardym mięśniakiem" oraz monitorem. Należy uczynić tak: zanim tam wejdziesz, uaktywnij w kieszeni kasetę VHS. Teraz szybko pędź do monitora i użyj kasety (tylko jeden raz!). Twardy mięśniak zatrzyma się. Przywal mu czymś i zaczekaj aż się przewróci. Teraz weź przedmiot nr 8. Idź do ornamentu (zaznaczony na mapie) i użyj drugiego klucza. Na dole otworzą się tajne drzwi. Wejdź w nie, weź sztylet (nr 9, jest dobrą bronią, używaj go).

Podnieś instrukcję obsługi twarzy (nr 10). Idź do półkuli i użyj na niej żarówki. Niżej otworzy się dziura w podłodze. Poczekaj aż twardy mięśniak do niej wpadnie. Weź 3. klucz (nr 13). Uwaga: po drodze dziurę przeskocz, bo zginiesz. Wróć i idź do rur, korzystając z nich wejdź na górę (na ostatnią rurę skacze się z rozpędu). Załatw pistoletem „twardego mięśniaka" i weź telefon (nr. 11). Biegnij do okratowanych drzwi i weź miecz (nr 12), a zostaw telefon. Idź do drzwi zamkniętych na 3. klucz i otwórz je. Idź do drzwi zamkniętych na 2. klucz (po drodze załatw pistoletem twardego mięśniaka), otwórz je, weź instrukcję obsługi omamentowanych drzwi (nr 15), idź do okratowanych drzwi i otwórz je telefonem. Weź instrukcję obsługi żelaznych drzwi. Biegnij i podnieś książkę (nr. 14), a potem weź młot (nr 16, najskuteczniejsza broń).

Idź do twarzy. Przed tą planszą uaktywnij w menu kieszeni książkę. Pobiegnij do twarzy i użyj książki. Natychmiast schyl się! Jeśli zrobisz to za późno, gilotyna utnie Ci głowę! Jeśli przeżyjesz, zauważysz ściętego „twardego mięśniaka" (cóż, albo Ty, albo on). Teraz biegnij do żelaznych drzwi, załatwiając po drodze „twardego mięśniaka", stań przy żelaznych drzwiach i użyj 3. klucza.

Czuł wzbierającą w nim radość i dumę, gdy otwierał ostatnie drzwi. Rozległ się zgrzyt i drzwi stanęły otworem. Dylan wszedł do środka...

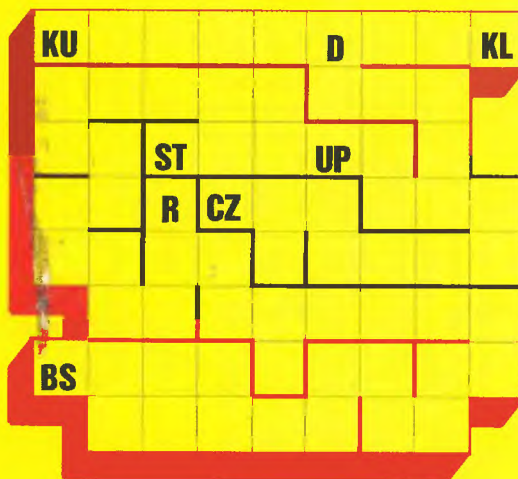
John



DYLAN DOG

- M - MIĘŚNIAK
- P - PAJĄK
- N - NIETOPERZ
- DRZWI
- DRZWI ZAMKNIĘTE NA 1 KLUCZ
- DRZWI ZAMKNIĘTE NA 3 KLUCZE
- TAJNE DRZWI
- OKRATOWANE DRZWI
- ŻELAZNE DRZWI
- MONITOR
- 1 - ORNAMENT
- 2 - PÓŁKULA
- 3 - TWARZ
- TM - TWARDY MIĘŚNIAK
- MIEJSCE POWSTANIA DZIURY W PODŁODZE
- .1 - APTECZKA
- .2 - KAWAŁEK METALU
- .3 - 1 KLUCZ
- .4 - INSTRUKCJA OBSŁUGI PÓŁKULI
- .5 - KASETA VHS
- .6 - ŻARÓWKA DO PÓŁKULI
- .7 - 2 KLUCZE
- .8 - INSTRUKCJA OBSŁUGI ORNAMENTU
- .8 - SZTYLET
- .10 - INSTRUKCJA OBSŁUGI TWARZY
- .11 - TELEFON
- .12 - MIECZ
- .13 - 3 KLUCZE
- .14 - KSIĄŻKA
- .15 - INSTRUKCJA OBSŁUGI OKRATOWANYCH DRZWI
- .10 - MŁOT
- .17 - INSTRUKCJA OBSŁUGI ŻELAZNYCH DRZWI
- SCHODY
- R - RURY

Kernaw



Jest rok 2007. Znajdujesz się na zamku Kernaw. Twoja misja to odnaleźć 4 przedmioty: różdżkę, klucz, czary i kule, ukryte gdzieś w tym mrocznym zamczysku. Przedmioty te należy następnie umiejętnie wykorzystać, aby w ostatecznej fazie gry stoczyć walkę z rozwścieczoną bestią-smokiem.

Na początku, gdy startujesz, musisz odnaleźć różdżkę. Kiedy ją znajdziesz, będziesz mógł przejść przez komnatę złego upiora.

Dalej musisz odnaleźć klucz, który ukryty jest na dworze po prawej stronie (trzeba iść po chmurach). Gdy go odnajdziesz, a jest to proste, wszystkie przejścia staną otworem. Pójdź wtedy w lewą stronę i przeskocz przepaść, którą wyszedłeś na dwór. Gdy pójdziesz dalej, znajdziesz otwarte wrota, gdzie zdobędziesz ogniste kule. Wykorzystasz je dopiero w walce z bestią.

Teraz musisz odnaleźć ostatnią rzecz: czary. Wróć, wskocz w przepaść i idź dalej prawym korytarzem. Gdy masz czary, będą Cię chroniły w ostatecznej walce. Teraz musisz odnaleźć smoka-bestię (ukrywa się w podziemiach) i zabić go kulami.

Gra bardzo przypomina „Draconus", ma ładną oprawę graficzną i dobrą muzykę. „Kernaw" jest dobrze wykonany i myślę, że każdy użytkownik Atari powinien zagrać w tę grę, jeśli lubi dobre przygodówki. To naprawdę wciąga!

LEGENDA:

KU - kule
D - dwór
KL - klucz
R - różdżka
CZ - czary
UP - upiór nietoperz
BS - bestia smok

Łukasz Montewka

Talagon

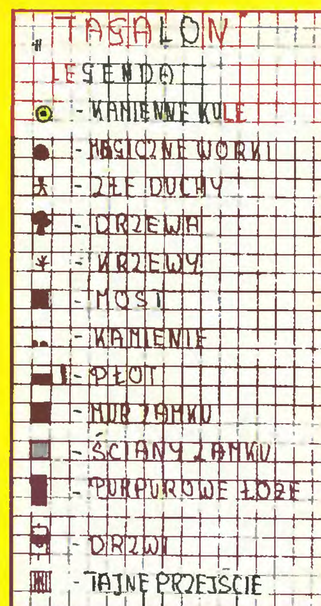
Dawno, dawno temu, w Szkocji u podnóża ponurego zamczyska była sobie wioska Talagon. Pewnej nocy całą okolicę wraz z zamkiem opanowały straszne stwory, zjawy i duchy. Wielu Mędrców szukało w starych księgach sposobu na uratowanie wioski. Po latach znaleziono rozwiązania: odważny śmiałek musi zebrać 30 kamiennych kul i dostarczyć je do komnaty z purpurowym łożem.

Droga nie jest prosta, wszędzie czyhają na niego stwory spotkanie z którymi odbiera mu część posiadanej energii. W czasie wędrówki natkniesz się na czarodziejskie worki, których zawartość może Ci się bardzo przydać. Znajdziesz w nich energię, klucze do drzwi, tarczę ochronną, bombę, która niszczy znajdujących się na ekranie złych lub osłabia rywala, jeśli gra się we dwóch. Każdy przedmiot w worku jest aktywny do chwili użycia lub spotkania następnych worków. W grę można grać także we dwóch. Wtedy gracz musi zebrać wcześniej od rywala kamienne kule i samemu dostarczyć je do zamku.

Powodzenia śmiałkom

Tomar

Komputer: Atari



AND NOTHING ELSE MATTERS...

Z niemym wzruszeniem patrzymy na starsze numery „TS". Te rozpadające się, czarno-białe, pergaminowe strony... To były czasy... Mały Emilusek Leszczyński stojący w drzwiach redakcji i miętoszący w rękach swoją czapeczkę. My mu grzecznie „Pocoś tu przylazł, szczeniaku?!" a on, trzęsąc się ze strachu odpowiada: „No, bo ja... tego... buuuu...". A teraz się porobiło, że człowiek musi takiemu buty czyścić.

Ale przeglądając te numery patrzymy też na starsze wydania T'n'T. Toż to śmiech bierze! Font nieprzyzwoicie duży, tipsów tyle, co kot napłakał. A teraz – sami widzicie, 4 strony z trudem starczają. A wszystko to dzięki WAM. I choć nie jest przyjemnością grzebanie się w takiej masie poczty i przepisywanie tipsów (a zajmuje to kilkadziesiąt godzin intensywnej pracy), to zawsze robi się to z lekką duszą – bo oto powstaje kolejna największa i najlepsza rubryka TNT w kraju. I niech się cieniasy z konkurencji schowają – mają więcej stron na swoje rubryki, a pakują tam mniej towaru.

A my dalej robimy swoje: nagradzamy każdego, kogo tipsy opublikowaliśmy. Dar-

ADDAMS FAMILY / Atari ST / Dawid Rygielski
Wciśnij jednocześnie spację + „Esc" – wyjście z gry.

ALADDIN / SEGA Mega Drive / Stefek Piżama
W 2. planszy ukryty sklep znajdziesz za kolumną, za którą musisz podskoczyć.

ALLIGATE BLAGGER / Commodore / Rafał Pietras
POKE 53264, 126 – nieśmiertelność.

ANNIHILATOR / Commodore / Rafał Pietras
POKE 53264,126 – nieśmiertelność.

ARKANOID / Nintendo / Dido Dyrduś
„Start" + „Turbo A" – zmiana poziomu, działa do 15. etapu.

ARNIE / Amiga / Łukasz Cieślak
W misji, gdzie masz uwolnić więźniów, strzelaj z rakiet w klatki z głowami – wybiegnie stamtąd człowiek.

ATOMIC ROBOKID / Amiga / Pierzuch
Na ekranie tytułowym wpisz „TUESDAY14TH".

ATOMIC RUNNER / SEGA Mega Drive / Artur Jaźwiński
W 6. levelu, gdy walczysz z Mad-Raidem zaraz po pojawieniu się muzyczki typowej dla walki idź w prawo do samego końca ekranu. Mad-Raid nie będzie mógł Cię nękać swoim działem laserowym. W 7. (ostatnim) levelu stwora na końcu można zabić strzelając mu w pysk a dopiero potem w serce.

BACK TO THE FUTURE 2 / Amiga / Artur Ciężarek
Zrób pauzę i wpisz „THE ONLY HEAT THING TO DO" – nieśmiertelność.

BALLBLASTA / Commodore / Kimboł
„M" + „A" + „I" + „C" + „D" przenosi do następnego etapu gry.

BANSHEE / Amiga 1200 / Patrick Walczyk
Na screenie tytułowym wpisz „FLEV17" i wduś „Enter" – nieśmiertelność. Zamiast powyższego wpisz „I AM EXQUISITELY EVIL" i „Enter" – niespodzianka.

BARBARIAN / Atari ST / Patrick Walczyk
Na początku gry wpisz z klawiatury numerycznej „04-08-59" –nieśmiertelność.

BASEBALL / Nintendo / Shaq
Możesz sam biegać zawodnikami w bazach, naciskając „B" i kierunek w którym znajduje się kolejna baza.

BATTLE CITY / Nintendo / Dido Dyrduś
Rozwalaj świecące się czołgi – pozostawiają one różne bonusy, np: zegarek – czasowe unieruchomienie wrogich czołgów; gwiazdka – dodatkowe 500 pkt. i szybsze strzały; granat – detonacja wszystkich czołgów na planszy (poza Twoimi); łopata – tymczasowa osłona na orzełka; hełm – osłona Twojego czołgu; czołg – dodatkowe życie.

BATTY / Commodore / Rafał Pietras
Gdy pokaże się napis „Press Fire...", naciśnij „Run/Stop" + „Restore" i wpisz „POKE 60684,189" a następnie „SYS 31122" – nieśmiertelność.

BC KID / Amiga / Johny Blaze
W jednym z etapów musisz przejść lotne piaski. W tym etapie jest palma, znajdź ją i uderz w nią głową. Palma zacznie się poruszać, wskocz na nią to przejdziesz piaski.

BATTLE SQADRON / Amiga / Ninja
Podczas wgrywania gry trzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy – nieśmiertelność.

BEACH HEAD / Commodore / Czarno & Brainiac
Niesmiertelność: POKE 8289,99.

BETRAYAL AT KRONDOR / IBM PC / Lukasz Bogusz-Świder
Kody na „free stuff": Chapter one – 6478; Chaper two – 9216; Chapter three – 7702.

BMX RACES / Commodore / Czarno & Brainiac
Nieśmiertelność: POKE 11617,138.

BMX SIMULATOR 2 / Commodore / Spike
W głównym menu wciśnij „L". W wyścigu gracze sterowani przez komputer nie będą jeździli.

BODY BLOWS GALACTIC / Amiga / Kano
W high score wpisz: DESIRE93 – pełno kredytów; LARDARSE – nieśmiertelność.

BOMBER MAN 5 / Nintendo / Shaq
Postaw bombę, stań obok niej i naciskaj „Turbo A" + „Turbo B" – osłona. Uwaga! Nie można zbierać dodatkowych bomb ani powiększać zasięgu bomb.

BOMB-X / IBM PC / Jacek Kowalski
Wpisz kod „PLAIZ".

BOULDER DASH / Commodore / Mr. Psychozy
POKE 16494,165 – wieczne życie.

BOULDER DASH / Nintendo / Cośtam-Kubełko
Kiedy jesteś w sytuacji bez wyjścia, wciśnij „Turbo A" + „Turbo B" i przytrzymaj 5 sekund – śmierć bez czekania na koniec czasu.

BRIDE OF FRANKENSTEIN / Commodore / Rafał Pietras
Kościotrupa można załatwić trzykrotnym uderzeniem kilofa.

BUBBLE BOBBLE 2 / Amiga / Artur Ciężarek
A ekranie tytułowym napisz „BLRBJSBJ" – zaczniesz grę mając szybkie buty.

BUMPY'S / IBM PC / Łukasz Bogusz-Świder
Kody: ZOMBIE, LOVELY, SYSTEM.

CABAL 1, 2 / Commodore / Adam Trębski
Strzelaj ostro do ciężarówek, gdy którąś ostrzelasz, wyleci z niej granat. Gdy nim rzucisz w następną ciężarówkę, wylecą z niej 2 granaty.

CANNON FODDER 2 / Amiga / Marcin Wołowiak
W 4 części 12 misji po rozwaleniu dolnego działa z jego pozostałości weź literę „S". Otrzymasz wysokie odznaczenie i 50 rakiet kierowanych.

CANNON FODDER 2 / Amiga / Tipek
W 2. fazie 22. misji gdy Twoi ludzie są przedzieleni oczami, których nie można ominąć, weź bazooki, strzelaj między drzwi, wciśnij pauzę („P") a następnie „Ctrl" + „Shift" + „M" – miła niespodzianka.

CAPONE / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Strzel 3 razy we flagę – nieśmiertelność.

CAPTAIN BLOOD / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Zapytaj o „Code GG!" i leć pod wskazane współrzędne. Dostaniesz tam namiary wszystkich Obcych, używając „Code Information Help".

CAPTAIN DYNAMO / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Wpisz „PURLPE RAIN" w Hi-Score. Teraz „+" i „-" – zmiana leveli.

CAPTAIN GATHER / Atari / Gi-Gi
Na planszy tytułowej naciśnij „Start" + „Select" + „Option" – możesz teraz wpisać nazwę planszy od której chcesz zacząć grę. Wpisz „ATARI" lub „MAGMA" – niespodzianki.

CAPTAIN PLANET / Amiga / Kano
Wpisanie się jako CAAA daje nieśmiertelność.
CAPTAIN PLANET / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Przejdź poziom „Fire" i daj się zabić na poziomie „WATER". Wpisz w Hi-Score „BBBB" – nieskończona liczba kredytów.

CARNAGE / Commodore / Rafał Pietras
Aby skasować grę, należy nacisnąć „Q" + „E" + „Shift".

CHAMPION DRIVER / Amiga / Artur Ciężarek
Kody: INDIA, BRAVO, CHARLIE, FOXTROT.

CHAMPIONS OF KRYNN / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Naciśnij „Alt" + „X" (lub „Alt" + „A"), kiedy przeciwnik ma wykonać ruch.

CHAMPIONSHIP OF EUROPE / Amiga / Joyboy
Jeśli grasz z Turcją, nie bój się – zawsze strzelają w poprzeczkę.

CHAOS ENGINE / Atari ST / Dawid Rygielski
Kod do 4. levelu dla 1 gracza: „NJ1B9FPB2P22".

CHASE HQ / Atari ST / Patrick Walczyk
Wciśnij lewy przycisk myszy i „Fire" w joysticku. Wpisz „CROWLER" i wduś „Return". Teraz wciśnięcie „T" kasuje czas.

CHUCK ROCK / Atari ST / Patrick Walczyk
Napisz „ESTRANO" na ekranie z creditem. Wciśnięcie w czasie gry „Shift" powoduje latanie.

CIVILIZATION / Amiga / Joyboy
Naciśnij „Alt" + „R" – prowadzący dostanie losowe parametry.

COLL WORLD / Commodore / Marcin Tyrakowski
Wcale nie musisz skrzętnie zabijać wszystkich dodli lub przenosić przedmiotów. Wystarczy, abyś grał na czas – przechodzisz level po jego końcu.

COMMANDER KEEN / IBM PC / Jacek Kowalski
„B" + „A" + „T" – maximum amunicji i dodatkowe życie.

CRIME DOES NOT PAY / Amiga / Dawid Sierdziński
Wpisz: „HALTBAKK IS THE KING" – dostajesz życia.

CYBERNOID / Commodore / Rafał Pietras
„Fire" + „9" – następny poziom.

CYBERNOID II / Spectrum / Dżós „The Layer" K.
Zdefiniuj klawisze jako „ORGY" nieśmiertelność.

DEATHRIDE / Commodore / Adam Trębski
Wciśnij „+" – odporność na kule.

DEFENDER OF THE CROWN / Commodore / Maćko z Rekowa
Podczas walki szermierczej: blok, naprzód, odskok, atak, blok i powtarzaj aż do skutku.

D-GENERATION / IBM PC / Wdowa po Sub-Zero
Wpisz „Seth" jako „User Name" i „Ostrich" jako „Passcode". Wszystko na maxa.

DIZZY DOWN / Commodore / Marcin Tyrakowski
„Run/Stop" podczas gry – wstawka muzyczna.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK / Commodore / Wakabajszi
„A golden harp" zanieś św. Piotrowi. Da Ci on „Some hole cheese", który wraz ze „Small cage" zanieś fioletowemu stworkowi.

DOG FIGHT / Amiga / Lukasz Cieślak
Aby uzupełnić paliwo i amunicję wyląduj obojętnie gdzie.

DRAGON / Atari ST / Patrick Walczyk
Naciśnij „Caps Lock" i wpisz „DECEFFEINATED" (a nie „DACAFFEINATED"? – A&G).

DRAGON'S LAIR / IBM PC / Wdowa po Sub-Zero
Podczas demka wpisz „DIRK" i naciśnij „Fire" – autoplay gry.

DREAM WEB / Amiga / Aręcior
Kody do drzwi domu: LOUISA 5238 i EDEN 2865.

DROP ZONE / Commodore / Mr. Psychozy
POKE 3196,44 i POKE 14569,44 – nieśmiertelność i nieskończenie wiele bomb (włączanych spacją).

DUCKULA / Commodore / Adam Trębski
Daj joya w dół i przytrzymaj „Fire" – następna plansza.

DYTER 07 / Commodore / Adam Trębski
Uzyskasz nieśmiertelność wpisując podczas gry „IUWA".

EC / IBM PC / Muminek
Aby strzelić gola, należy biec jak najbliżej linii autu aż do linii końcowej. Gdy już będziesz w rogu boiska, strzel w górę i gol!

EDDIE BOY / Amiga / Lukasz Bogusz-Świder
Wpisz „EDDIE BOY ZX2" podczas pauzy.

ELVIRA II / Commodore / Rafał Pietras
Aby wyjść z portiemi rzuć kamieniem w szybę.

E-MOTION / Commodore / Wojo
„R" – powtarzasz poziom od nowa.

EQUINOX / Spectrum / Dżós K.
Weź kartę „Pele", wróć na start, stań w lewym górnym rogu komnaty i naciśnij jednocześnie „R" + „N" + „C".

F-19 STEALTH / Wszystkie / Jarek „Boomer" Skąpski
Dużo punktów nabijesz niszcząc samoloty – szczególnie MIGi-23 i TU-88. Do samolotów nie strzelaj z działka, tylko rakietami. Nigdy nie katapultuj się nad terytorium wroga, bo albo zostaniesz zabity, albo deportowany do USA i zdegradowany.

FAST BREAK / Commodore / Shot
Slammersi – najlepszy skład: Muhamed – jest powolny ale zawsze trafia z pola z 2 punkty; Flash – jest najszybszy i nikt go nie dogoni. Celnie rzuca za 2 punkty jeśli go nie przemęczysz; Malone – jest średnim biegaczem, dobrze rzuca za 2 punkty, czasami za 3. Gdy on ma piłkę, w ataku pozycyjnym rzucaj zawsze za 3 punkty – 99,99% skuteczności.

FAST LANE / Amiga / Kano
Przy kwalifikacjach naciśnij „F1" i spację – będziesz pierwszy.
FIGHTERS / Atari / Lukasz Bogusz-Świder
Gdy komputer spyta Cię o hasło, wpisz FUCK.

FIGHTING MASTERS / SEGA Mega Drive / Stefek Piżama
„Dół" + „Fire" – tajny cios.

FIRE AND BRINSTONE / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
W niektórych miejscach skok i strzał powoduje pojawienie się tajnych schodów lub platformy. Gdy masz niebieską buteleczkę, naciśnij „Help" – efekt jak wyżej. Gdy posiadasz czerwoną buteleczkę, wciśnij „Enter" – regenerujesz energię.

FIRE & ICE / Amiga / Patrick Walczyk
Wpisz „COOL" i wduś „Enter" – nieśmiertelność.

FIST FIGHTER / Amiga / Kano
Zatrzymaj grę i wciśnij „E" – masz regenerację energii.

FIST FIGHTER / Commodore / Shot
Jeśli walczysz Lee Chungiem podejdź do przeciwnika i zastosuj cios specjalny z bliska – efekt murowany.

FOOTBALL MANAGER / Commodore / Shot
Przed każdym meczem wystawiaj swoich zawodników na sprzedaż i odrzucaj oferty, aż przy nazwiski gracza pojawi się litera „i". Każdy zawodnik po tej operacji będzie miał 20p energii. Nie działa na początku sezonu.

GAUNTLET 2 / IBM PC / D.M.C.
Najskuteczniejszy wojownik to Thora.

GHOST CHASER / Commodore / Rafał Pietras
Kod do 2. levelu: „FANDA".

GIANA SISTERS / Commodore / Benefactor
Między niektórymi przepaściami jest cienka niebieska powłoka. Gdy na niej staniesz, wpadasz do komnaty z brylantami.

GLOBAL WAR / Atari / Kornick
Na początku musisz przygotować wyrzutnię, bo inaczej wszyscy Cię zaatakują. Prawie zawsze później wszyscy włączają systemy obronne. Czasami warto nikogo nie atakować i poczekać, aż przeciwnicy się skłócą i rozwalą nawzajem.

GLOBTROTTER / Commodore / Rafał Pietras
Wciśnij „C=" + „Shift" + „A" + „S" – następny poziom.

GOAL III / Nintendo / Cośtam-Kubełko
Naciśnij 2 razy „A" + „B" – super strzał. Najlepszy super strzał ma zawodnik 11. Najlepiej fauluje zawodnik 3. Kod do finału: F36AF24FDC.

GODFATHER / IBM PC / Wdowa po Sub-Zero
Wpisz „HOLIDAY INN" – nietykalność.

GOLDEN AXE / IBM PC / Patrick Walczyk
Na początku gry wpisz „THIEF" – działa dla 2 graczy.

GOLDEN AXE III / SEGA Mega Drive / Stefek Piżama
Jeśli uwolnisz 5 więźniów dostaniesz dodatkowe życie.

GREAT COURTS / Commodore / Wakabajszi
Gdy zawodnik komputera jest przy siatce daj joya do siebie i „Fire" – przelobujesz go w 95% przypadków.

GREAT ESCAPE / Commodore / Rafał Pietras
Wytrych leży w pokojach oficerski, a mapa przyjdzie w paczce Czerwonego Krzyża. Kiedy będziesz za siatką, uciekaj prosto przed siebie.

GUY SPY / IBM PC / Wdowa po Sub-Zero
Napisz „GETVONMAXGUY" – „F1" zmienia levele.
HAWKEYE / Commodore / Adam Trębski
Wpisz na ekranie tytułowym „VALSSPELER" – niespodzianka.

HIRED GUNS / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Podczas gry wpisz „AMIGA" – nieśmiertelność; „APPLEGATE" – obładowania; „CHRISTINA" – energia.

HOLLYWOOD POKER PRO / Atari ST / Patrick Walczyk
Naciśnij „Shift" + „H" + „F9", wybierz opcję „Drop". Teraz „Alt" + „H" + „F9" i znowu „Drop" – za każdym razem wygrywasz

HYPER OLIMPIC / Atari / Nick
Przy skokach w dal, rzucie oszczepem i skoku wzwyż tuż przed linią naciśnij guzik i go przytrzymaj a na linii lub przed nią go puść. Skoki i rzuty będą wtedy dalsze (wyższe).

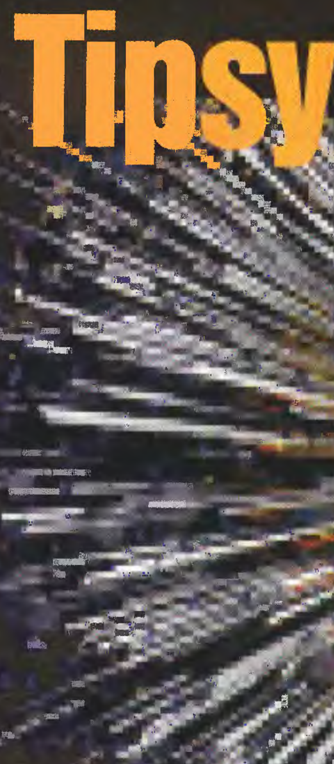
IMPOSSAMOLE / Atari ST / Patrick Walczyk
Podczas gry można raz nacisnąc spację – spowoduje to wyeliminowanie wszystkich stworków z planszy.

INDIANA JONES 4 / Commodore / Adam Trębski
Zaczniesz grę od 3. poziomu jeśli wciśniesz na ekranie tytułowym „H" i „L".

INDIANA JONES ADVENTURE / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Na ekranie tytułowym z Indym wpisz „NIGHTFHIFT".

INSPEKTOR / Atari / Rafał Mankowski
Aby zarobić pieniądze należy uprawiać hazard. Pamiętaj, że komputer zwykle ma jakiś system – serię kart, która się powtarza. Znajdź ją i wygraj masę forsy.

INTERNATIONAL 5A-SIDE SOCCER / Commodore / Dodi
Wyjdziesz z rozgrywek naciskając na raz „Run/Stop" + „Q" + „W" + „E".



mowy następny numer TS razem z okolicznościowym dyplomem dotrze do niego pocztą. Tradycyjnie prosimy o czytelne pismo (przynajmniej przy słowach-kluczach czy kodach) oraz dopiski TNT na kopertach. Na czym kończymy, bo się kasza przypala, jak mawiał...

Alex & Gawron

P.S. Był sobie Polak, Rosjanin i Niemiec. Złapał ich diabeł. Dał każdemu 2 metalowe kulki, zamknął w małym pustym szczelnym pomieszczeniu i mówi: Który z was zrobi taką sztuczkę z tymi kulkami, że mnie zadziwi, tego wypuszczę.

Idzie do Niemca. Niemiec postawił jedną kulkę na ziemi, odwrócił się, wyważył w ręce drugą, rzucił i BACH! Kulki zderzyły się. Nie zadziwiłeś mnie – mówi diabeł i idzie do Rosjanina. Rosjanin postawił jedną kulkę na ziemi, odwrócił się, wyważył w ręce drugą, rzucił, kulka odbiła się o wszystkie ściany i walnęła w pierwszą. Nie zadziwiłeś mnie – mówi diabeł i idzie do Polaka.

A POLAK JEDNĄ KULKĘ ZGUBIŁ, A DRUGĄ ZEPSUŁ!

INTERNATIONAL 5A-SIDE SOCCER / Commodore / Piotr Ożóg
Naciśnij klawisze od „1" do"4" – zawodnicy zamienią się w kaczki.

INTERNATIONAL TRUCK RACING / Commodore / Bartosz Chucherko
Aby przejść do następnej trasy bez jazdy, należy roztrzaskać się o barierki. Przejdziesz dalej, tyle że bez punktów.

ISHAR 2 / IBM PC / Supremac
Kiedy życie Ci ucieka, a pieniędzy masz mało, pozwól sobie walnąć z miecza, a potem ulecz się. Życia będziesz miał ciut więcej niż przed ciosem.

ITALY '90 / Amiga / Ser(+)
Gdy biegniesz w kierunku bramki przeciwnika na wysokości słupka, zbliżając się do pola karnego trzymaj „Fire". Po chwili gracz sam odda strzał, natychmiast potem skręć joya w prawo. W 95% przypadków gool!

JACK THE NIPPER / Commodore / Gacek
„C" podczas intra – nieskończone życie.

JACKETS / Commodore / Adam Trębski
Dostaniesz rakiety jeśli będziesz niszczył granatami napotkane po drodze domki.

JOGGING MARIO BROS / Nintendo / Dido Dyrduś
W świecie 2-1 znajdź za pierwszymi schodami czwartą (licząc od nich) kostkę podłogową, wejdź na nią i podskocz – dodatkowe życie. Za pierwszą rurą podbijaj wszystkie klocki z pieniążkami, w którymś z murków ukryta jest roślinka, po niej wejdziesz na chmury – poruszając się windą zbierzesz dużo pieniążków, na końcu zeskocz w dół.

JOHNNY BEAST / Joyboy
Wciśnij jednocześnie „L" + „C" + „O" + „K".

JURASSIC PARK / Nintendo / Konsolostenes
Jeśli masz kilka rodzajów amunicji, „Selectem" możesz ją zmieniać. W 2. levelu płynąc pontonem zbierz wszystkie jajka – dostaniesz życia. W 3. levelu, gdy wjedziesz do elektrowni pójdź w lewo, zgnęb „opluwacz" i poszukaj życia, które jest za nim w prawym rogu pod ścianą. Przy 2. przełącznikach lewy znak zapytania to życie, reszta to bomby. W 4. levelu po założeniu bomby w ostatnim gnieździe nie uciekaj, bo i tak nic Ci się nie stanie.

K-240 / Amiga / Bartek Siara
Wpisz podane hasła podczas gry i naciśnij „Enter":
LOADSADOSH – za każdym wpisaniem dodatkowe 100000 kasy; SKYCRAPPER – czas budowy budynków skrócony jest do minimum; WIDGET – dostępne są wszystkie wynalazki, budowle i urządzenia; KEMAN – zamraża asteroidy.

KAGE / Nintendo / Shaq
Na pierwszej planszy znajduje się kropka, która leży na drzewie bądź w powietrzu. W 3. levelu kropkę ma czarny ninja.

KEN'S LABYRYNTH / IBM PC / Wdowa po Sub-Zero
Wciśnij „Backspace" – przybędzie Ci energii a ubędzie punktów.

KICK OFF III / Amiga / Elmo
Aby łatwo strzelić gola, idąc (w prawo) wprost na bramkarza, na wysokości pola karnego lekko podkręć piłkę w prawy dolny róg bramki. Gol w 95% przypadków.

KLAX / Atari ST / Patrick Walczyk
Podczas gry wciśnij „4" – ostatnia plansza.

KLĄTWA / Commodore / Litza d. Scum
1. Fałszywego denara włóż do alchemicznego pieca i podziałaj czarem alchemii (musisz mieć kamień filozoficzny). Denar zamieni się w złoto.
2. Ptaka złapiesz czapką z piórkiem.
3. W komnacie z wrotami czasu na parapecie okna znajduje się kamień – dotknij go, a przywróci moc magiczną.
4. Kamienie kręgu węża układaj w kolejności: 1. stolik – chryzolit; 2. – szafir; 3. – opal; 4. – nefryt.
5. Aby wejść do komnaty czarnokaiężnika należy nacisnąć ruchomy kamień znajdujący się u podstawy 2. kolumny od lewej.
6. Odszukaj czarnoksiężnika i daj mu zwykłą klepsydrę. Niestety, on też Cię oszuka, więc weź z okna młotek i rozbij kulę.

KOLO FORTUNY 2 / Commodore / Maćko z Rekowa
Jeśli chcesz mieć więcej gotówki, podaj literę znajdującą się na tablicy.

KRAKOUT / Commodore / Rafał Pietras
„Ctrl" – spowolnienie gry.

KUPIEC / Atari / Rafał Mańkowski
1. Kupując biżuterię za 654 dukaty miesięcznie możesz otrzymać jej znaczą ilość a następnie sprzedać w innym mieście.
2. Wynajmuj ludzi w każdym mieście, im więcej ich masz, tym bezpieczniej możesz się czuć, w razie napadu zwykle zyskujesz kilka klejnotów.

LASER SQUAD 3 / Commodore / głowonóg pospolity
Przeszukuj zabitych, jeden z nich ma Video Key. Jeśli już go masz, idź do sali z monitorem. Podejdź do monitora i uruchom jeszcze raz menu. Teraz uaktywnij opcję Video. Zacznij przesuwać kursorem po planszy, albo uaktywnij mapę. Widzisz wszystkich ludzi wroga i możesz sprawdzać ich info.

& kody

LAST ACTION HERO / Amiga / Szymon Kowalski
Aby załatwić przeciwników w dalszych etapach próbuj sposobu 3x pięść i 2x noga. Powtarzaj do skutku.

LAST NINJA III / Commodore / Rafał Pietras
Jeśli na poziomie 5. nie zdołałeś dostać się na pokład śmigłowca, skacz z prawego górnego rogu domku w taki sposób aby wyskoczyć z ekranu.

LEANDER / Atari ST / Dawid Rygielski
Kody: 2 – ZXSP; 3 – LVST.

LEISURE SUIT LARRY 5 / IBM PC / B.K.
Skasuj plik „MEMORY.DRV" – ominięcie odpowiedzi.
LEMMINGS NEW YEAR / Amiga / Łukasz Bogusz-Świder
Naciśnięcie spacji przenosi na następna planszę.

LEMMINGS 2 TRIBES / Amiga / Krzysztof Dąbrowiak
Aby nie oglądać dema zacznij wgrywania od 2. dysku.

LIBERATOR / Commodore / Rafał Pietras
Aby uwolnić swych brać w z więzienia musisz mieć klucz i strzelbę.

LICENCE TO KILL / Amiga / Łukasz Cieślak
Kiedy masz złapać samolot trzymaj pauzę i ruszaj tak by ludzikiem nacelować na jego ogon.

LOST PATROL / Amiga / Łukasz Cieślak
W nocy nie zakładaj ładunków wybuchowych, bo wróg i tak Cię nie podejdzie.

LOTUS ESPRIT / Commodore / Rafał Pietras
W czasie gry wciśnij „Restore".

MAGIC MARBLE / Amiga / Artur Ciężarek
Kod do ostatniego etapu „INTERESTED".

MAGICLAND DIZZY / Commodore / Rafał Pietras
Jeśli nie chce Ci się zbierać diamentów dla gostka przy moście, znajdź nóż i kijek, nożem odetnij stojącą obok kozę i pognaj ją kijkiem.

MATA HARI / Amstrad / Łukasz Bogusz-Swider
Jeśli zmarnujesz choć jeden dynamit, nie ukończysz gry.

MICKEY MANIA / SEGA 16 bit / –Los the Boss-
Wejdź do „Options", a później do „Sound Test". Muzykę ustaw na „Continue", „FX" na „Appear", „Speech" na „Take That". Wyjdź przez „Exit". Teraz przytrzymaj przez 5 sekund „Lewo". Możesz przesławiać levele.

MONTY MOLE / Commodore / Mr. Psychozy
Po załadowaniu gry wpisz: „POKE 9100,205", „POKE 39273,234", „POKE 39274,255" – po skończeniu się energii nadal żyjesz.

MOONSHINE RACER / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
W czasie gry wpisz „CHICKEN MASALA".

MORTAL KOMBAT / SEGA 16 bit / –Los To Bus-
Aby grać w krwawą wersję, na samym początku wpisz A, B, A, C, A, B, B.

MORTAL KOMBAT 2 / Amiga / Maciej Dakowicz
W menu „OPTIONS" wpisz z klawiatury 3 razy następujące litery – „W", „E", „D", „Z" i zatwierdź to klawiszem „B". Pojawi się tajne menu, w którym możesz zrobić wszystko.

MORTAL KOMBAT 2 / SEGA 16 bit / –Los To Bus-
1. Grając Kung Lao trzymaj „Turbo B" i cały czas naciskaj „Góra" – wytworzy się wokół niego pole siłowe, a on sam zacznie się kręcić, jeśli wróg na niego wskoczy, straci 1/3 energii.
2. Scorpion, fatality „Toasty": przytrzymaj „Start" i naciskaj „Dół", „Dół", „Góra", „Góra", „A" – nie różni się od normalnego fatality, ale można je zrobić z każdego miejsca na planszy.
3. Cage, fatality z 3 głowami: zrób normalne fatality („Prawo", „Prawo", „Dół", „Góra"), a kiedy obraz ściemnieje, przytrzymaj „Dół", „A", „B" i „Start".
4. Wejdź do „Options" i najedź na „Done!". Teraz daj „Lewo", „Dół", „Lewo", „Prawo", „Dół", „Prawo", „Lewo", „Lewo", „Prawo", „Prawo". Pojawi się dodatkowe menu „Test Modes", gdzie można wybrać nieśmiertelność i parę innych bajerów.
5. Kiedy wygrasz 25 walk bez żadnej porażki wezmą Cię do portalu i będziesz walczył z Noob Saibotem (dotyczy też wersji na inne komputery – A&G).
6. Czasami pojawia się twarz Dana Fordena (twórcy programu), naciśnij szybko „Dół" + „Start" – będziesz walczył ze Smoke.

NARCO POLICE / Atari ST / Dawid Rygielski
Jeśli wpiszesz „DIR" otrzymasz spis wszystkich komend.

NAVY SEAL / Commodore / Adam Trębski
Do „High Score" wpisz się jakoś „BRAINDEAD" teraz pauza „F1" – następny poziom.

NICKI / IBM PC / Yamaha
Kody do leveli: MEDIT, KRATTY.

NICKY BOOM / Amiga / Johnny Sałata
„Help" – następny poziom.

ONE ON ONE II / Commodore / Litza d. Scum
Gdy akcję zaczyna komputer, podbiegnij do niego szybko i zablokuj go ciałem. Nie ruszaj teraz joystickiem – przy odrobinie szczęścia będzie faul dla Ciebie.

ORMUS SAGA / Commodore / Rafał Pietras
W Port Eadis można dostać darmowe jedzenie.

PAC LAND / Atari ST / Dawid Rygielski
Wciśnięcie klawiszy „Ctrl" + „Alt" + „Undo" resetuje grę.

PARA ACADEMY / Commodore / Gacek
„Ctrl" + „L" – przejdziesz wszystkie levele.

PARA ACADEMY / Commodore / Jacek Andrzejewski
W bieganiu, pływaniu, podnoszeniu ciężarów i wspinaniu się po linie zamiast machać joyem w lewo i prawo przytrzymaj „Control" + „2".

PEGASUS / Amiga / Artur Ciężarek
Kody: SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTAL.

PERISH / Commodore / Adam Trębski
Kiedy lądujesz rakietą, kilkakrotnie odbij się od miejsca lądowania, a dostaniesz dodatkowe życie.

PHARAOH'S COURE / Atari / Łukasz Bogusz-Świder
Kody: 1 – HOS, HOSE, HOSEH; 2 – HOSEHE, HOSEHEA; 3 – HOSEHEAD + 4 spacje.

PIPEMANIA / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
Najpierw włóż dysk 2. Gdy pokaże się dos, wyjmij dysk, zresetuj i włóż dysk 1. Masz wszystkie pociągi i full kasy.

POWRÓT NAJEMNIKA / Commodore / Gacek
Jeśli na strzelnicy zestrzelisz połowę z wypuszczonych butelek dostaniesz 1000$.

PREDATOR / Amiga / Bugs Bunny
„F10" podnosi poziom energii.

PREDATOR / Commodore / Adam Trębski
W 2. etapie strzelaj w okna, kwiatki itp. – wyleci dużo amunicji.

PREDATOR 2 / Commodore / Adam Trębski
Wśród małych krzaków ukryty jest łuk, który trzyma na odległość Predatora.

PREHISTORIK / Amiga / Łukasz Cieślak
Balonem leć jak najwyżej – nie dosięgnie Cię ptak.

PREHISTORIK / Atari ST / Patrick Walczyk
Możesz grać na której chcesz planszy, jeżeli wybierzesz odpowiedni katalog uruchamiający dla danego etapu (w TOS-ie), np. LEVEL5.PRG oznacza, że zaczniesz od 5. planszy.

PREMIER MANAGER 2 / Amiga / Patrick Walczyk
Gdy masz kłopoty z $, zadzwoń pod numer 896610.

PRINCE CLIMSY / Commodore / Marcin Tyrakowski
Wejdź śmiało w najbliższą wodę. Idziesz podziemiami.

PSYCHO PIG / Commodore / Adam Trębski
Po wzięciu ubranka wpisz hasło „SKAMPIG" – odporność na bomby.

QUACK SHOT / SEGA / Flizman
W planszy ze spadającym sufitem wciśnij w kolejności następujące symbole znajdujące się w podłodze: słońce, księżyc i gwiazdę..

QUEST FOR TIRES / Commodore / Rafał Pietras
POKE 14864,0 – wieczne życie.

RAILROAD TYCOON / Atari ST / Patrick Walczyk
W czasie gry klawiszem „F1" przejdź na mapę główną. Teraz naciśnięcie „Shift" + „4" każdorazowo daj 500.000$.

RAINBOW ISLANDS / Amiga / Artur Ciężarek
Na ekranie tytułowym wpisz: „RJSDJSBR" – podwójna tęcza; „LBSVRLSL" – kontynuacja od 5. wyspy; „SSSLLRRS" – szybka tęcza; „BLRBSSBJ" – szybkie buty.

RANGERS HEROES / IBM PC / JAcek Kowalski
Podczas gry wciśnij 2 razy „Esc". Teraz „F1" – następny level.

RETURN OF THE JEDI / Amiga / Pierzuch
W „High Score" wpisz „DARTH VADER". W czasie gry klawisz „F2" przenosi do następnego poziomu.

RINGS OF MEDUSA / Amiga / Artur Ciężarek
Jako imię wpisz „DESOXYRIBONUKLEINSAURE" i użyj „Help".

RISE OF THE ROBOTS / Amiga 1200 / Aręcior
Aby zobaczyć demo, włóż dysk 8. zamiast 1.

ROBIN HOOD / Amiga / Artur Ciężarek
Naciśnij lewy „Alt" i wpisz jedną z liczb: 378, 371, 372, 373, 441, 213, 114, 659, 103, 166, 167, 660, 828.
ROBIN HOOD PRINCE OF THE THIEVES / Commodore /
Gdy wszyscy Twoi ludzi zachorują, idź do stawu, wybij wszystkie żaby i wtedy nabierz wodę (jeśli ich nie wytłuczesz, woda będzie zatruta).

Tipsy

ROBOCOP / Amstrad / Juice K.
Gdy cyfry na stronie tytułowej dojdą do „000" wciśnij spację – nieśmiertelność.

ROCKFORD / Commodore / Rafał Pietras
Podczas gry naciśnij „Restore", a następnie „Return".

ROCKMAN 2 / Nintendo / Cośtam-Kubełko
Jeśli grasz Helmenem, przytrzymaj „B", a gdy zacznie świecić, puść – poleci ognista kula. Kod do zamczyska: A1, B2, C1, D1, D3, E3, B4, C5, E5.

ROGER RABBIT / Amiga / Kabo
„Ctrl" + „Alt" + „Shift" + „F5" – następny poziom.

SABOTAGE / Spectrum / Dżus K.(famczuszek)
Kody: 2 – BUMBLE BEE2; 3 – ONOMASTICS 5.

SABOTEUR / Commodore / Rafał Pietras
Kiedy znajdziesz bombę, bierz ją i zostawiaj kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie dostajesz 10000$. Uważaj, by nie przekręcić licznika.

SALOMONS KEY / Amstrad / Dżoś K.
Na planszach 5, 11, 14 strzel w kluczyk. Weź go i idź do wyjścia – następna plansza to plansza specjalna.

SAMURAI WARRIOR / Commodore / Shot
Pod koniec niektórych ścieżek znajduje się rozwidlenie. Gdy schowasz miecz, możesz tam pójść do góry, gdzie znajdują się ukryte ścieżki.

SECRET OF MONKEY ISLAND, THE / Amiga / Patrick Walczyk
„Ctrl" + „W" pozwala obejrzeć końcową sekwencję gry.

SECRET OF MONKEY ISLAND, THE / Wszystkie / Dawid Rygielski
Odpowiedzi do większości pytań zadawanych przez piratów podczas walki:
Pyt: You make me want... Odp: You make me thing.
Pyt: You fight like a... Odp: I'm shaking, I'm shaking.
Pyt: Have you stopped... Odp: Why, did you want
Pyt: What an idiot! Odp: What's the meeter?
Pyt: You call yourself... Odp: What an amateur ins!
Pyt: Boy, are you ugly?! Odp: Ha! Is that the best...
Pyt: Soon tou'll be... Odp: First you'd better...
Pyt: People fall at my... Odp: Even before...
Pyt: There are no words... Odp: Yes, there are. You...
Pyt: My handkerchuef... Odp: So you got that job...
Pyt: I've heard you were... Odp: Too bad no one's...
Pyt: I've spoken with... Odp: I am glad to hear you...
Pyt: You have the man... Odp: I wanted to make...

SENSIBLE SOCCER / Amiga / Muminek
Wykonując rzut rożny podaj lekko na środek przed polem karnym. Piłkę przyjmien na nogę ktoś z Twoich. Podbiegnij kawałek w kierunku bramki i oddaj. Teraz szybki wślizg i masz bramkę w 80% (na Anglię, Holandię i Włochy ten trick nie działa).

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / Amiga / Aręcior
Jeśli grasz jako manager, wciśnij „M". Dostaniesz dodatkowy 1000000.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / Amiga / Bartek Siara
Naciśnięcie podczas przerwy w meczu (aut, rzut rożny, rzut wolny) „5" pokazuje statystyki. Naciśnięcie „W" przerywa mecz i ustala wynik na 2:1 dla Ciebie.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / Amiga / Krzysztof Dąbrowiak
Najprostszy sposób na strzelenie gola to wejść z piłką do bramki.

SETTLERS, THE / Amiga/ D.J. Amigo
Gdy na szlaku transportowym towarów będzie wielka woda, zamiast ją omijać połącz drogę z wodą i postaw ludzika (rybaka). Będzie on przewoził towary.

SHADOW DANCER / Commodore / D.M.C.
Aby przejść bossa w 1. poziomie, należy strzelać w świecący punkt na jego brzuchu. Świecące kule nic Ci nie zrobią, jeśli dasz „Dół".

SHADOW OF THE BEAST 2 / Amiga / Krzysztof Dąbrowiak
Idź w prawo aż zobaczysz pierwszego wojownika. Zatrzymaj się, naciśnij „A" i wpisz „TEN PINTS" – nieśmiertelność.

SHADOW OF THE BEAST 3 / Amiga / Krzysztof Dąbrowiak
Jeśli nie udał Ci się jakiś manewr, naciśnij „Help".

SIM FARM / IBM PC / Krzysztof Dąbrowiak
Jeśli masz daleko od pola uprawnego do wody, nie buduj długich kanałów lecz zbuduj wiatrak i przeprowadź pod nim kanał. Za wiatrakiem postaw pompę (woda zacznie wypływać spod ziemi).

SOCCER / Atari / Kornick
Gdy przeciwnik zabierze piłkę i leci na Twoją bramkę ustaw się w odległości 1/4 boiska od swego bramkarza. Jak już wybije piłkę, Ty ją przejmiesz i atakuj. Gdy będzie Cię doganiać przeciwnik podawaj do przodu, gdzie zawsze stoi Twój napastnik. Potem tylko lob i gol!

SOCCER / Commodore / Wojo
W czasie meczu trzymaj spację – przyśpiesza czas.

SONIC / SEGA 16 bit / –Los the Boss-
NA ekranie tytułowym wklep „Góra", „Dół", „Lewo", „Prawo", „A", „start" – ukaże się menu w którym możesz wybrać każdą planszę z gry i posłuchać muzyczek.

SPARTAN / Nintendo / Piotr Wyrzykowski
Najłatwiejszą metodą na przejście ostatniego karateki w 5. rundzie jest „Dół" + „Turbo B".

SPEEDBALL 2 / Amiga / Joyboy
Jeśli jesteś menedżerem, nigdy nie trenuj bramkarza – jego początkowe umiejętności są zupełnie wystarczające.

SPEEDBALL 2 / Commodore / Shot
1. Pieniądze zdobywasz zbierając w trakcie meczu monety.
2. Kupuj nowych zawodników – to się bardziej opłaca.
3. Jeśli trenujesz zawodników, to najpierw 2 linię (Midfield) – będziesz miał większe prawdopodobieństwo zdobycia ślimaka.
4. Rozpoczynając grę skieruj swego zawodnika na lewo, a potem na prawo prosto na piłkę – w większosci przypadków skutkuje.

SPRONG / Atari / Przemek Król
Przed rozpoczęciem gry wciśnij klawisz odpowiadający numerowi planszy od której chcesz zacząć.

STAR DUST / Amiga / Gambit
Gdy stracisz wszystkie życia przejdź do planszy z opcjami, najedź na linię umożliwiającą wpisanie kodu i wpisz „QQBBAAAAANAN" lub „QQBBAAAAAMBN". W 1. przypadku będziesz kontynuował grę, dostaniesz 15 lub więcej żyć i będziesz miał zaliczony etap na którym zginąłeś. W 2. przypadku zaczniesz od losowego etapu.

STARLORD / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Doleć do planety „TEITUS" – nieśmiertelność, broń, amunicja, życia itd.

STREET FIGHTER II / Commodore / Maćko z Rekowa
Zepchnij przeciwnika w róg planszy i włącz „Auto-Fire".

STREET FIGHTER II / Nintendo / Shaq
Ryu, tajny cios jeszcze nie publikowany: „Przód" + „Dół" + „A".

STUNT CAR RACER / Amiga / D.J. Amigo
Po minięciu pierwszego zakrętu dodaj gazu i przejdź przez rampę z prędkością 150. Bardzo efektowne!

SUPER MARIO BROS / Commodore / Wojo
W czasie gry wduś jednocześnie „I", „J", „M", „N" – zmiana poziomu.

SUPER FROG / Amiga / D.J. Amigo
Gdy lecisz w kosmosie naciskaj „Esc" – nieśmiertelność.

SUPER HANG-ON / SEGA Mega Drive / Night Falcon
Gdy uszkodzisz motor i pójdziesz do warsztatu, cały czas wybieraj „Race" – za każdym razem dostaniesz 400$.

SUPPAPLEX / IBM PC / Jacek „Boomer" Skąpski
Jeśli w którejś planszy zostaniesz zablokowany przez jakieś tranzystory lub inne paskudztwa, naciśnij wszystkie klawisze myszki. Układy znikną a Ty dostaniesz 1000 pkt.

SUPREMACY / Amiga / Łukasz Cieślak
Twórz oddziały o mocy 75%, uzbrojone w laserowe pancerze i wyrzutnie rakiet – najlepiej sprawdzają się na polu bitwy.

SUPREMACY / Commodore / Litza d. Scum
Ustaw podatki na 10%. Gdy liczba obywateli osiągnie 30.000 zmień na 40% – najwięcej zarobisz.

SUPREMACY / Commodore / Maćko z Rekowa
Formowanie wojska zaczyna wojnę.

SYNDICATE / IBM PC / Karol Grodecki
Jeśli chcesz być prawie niezauważony, spróbuj zdobyć wóz policyjny: strzel z broni lekkiej w samochód a potem wystrzelaj policjantów, którzy z niego wyjdą. Nie strzelaj z auta, bo natychmiast Cię namierzą.

TAI-CHI TORTOISE / Commodore / Marcin Tyrakowski
Kubek z wodą gasi ogień w podziemiach.

TELESPIN / Nintendo / David
1. W 1. planszy na samym początku zbierz kolejno wisienkę, winogrona, pudełko, pudełko, worek z kasą, pudełko, pudełko, cztery pudełka, obróć się i strzel. Ukaże się napis „in", dotknij go, a znajdziesz się w bonusówce (zdobędziesz 2 dodatki i 10000 punktów).
2. Na łodzi zbierz kolejno: worek z kasą, 2 pudła, 2 pudła, przeleć maszt (!?! – A&G), obróć się i strzel – dodatkowe życie.
3. W 2. planszy za pierwszą tablicą wyników znajduje się bonusówka (strzel i wleć a otrzymasz 3 życia i 11000 punktów).

TERMINATOR II / Atari ST / Patrick Walczyk
Spauzuj grę, naciśnij kolejno klawisze od „F1" do „F10", wciśnij „Fire". Teraz „Esc" – następny etap.

TERMINATOR ARCADE / Amiga / Szymon Kowalski
Jeśli robot jest blisko celownika, celuj mu w szyję, a odpadnie mu głowa i będzie po nim.

TERMINATOR – THE ARCADE GAME / SEGA Mega Drive / Artur Jaźwiński
Gdy zabraknie Ci przedmiotów do niszczenia strzel do ręki i procesora pierwszego terminatora. Oba przedmioty będą dostępne na końcu 2. levelu Cyberdyna.

THEME PARK / Amiga, IBM PC / Aręcior
Po jakimś czasie gry sprzedaj swój park i kup park znajdujący się w tym samym miejscu co poprzedni – zarabiasz na tym pieniądze.

THUNDER BLADE / Commodore / Rafał Pietras
POKE 4159,x (x ilość helikopterów, max. 255). Teraz uruchom grę przez SYS 4069.

TRANSPLANT / Amiga / Adam Nikiforow
Wpisz hasło „VVPWWIUQX" – jesteś w 170 levelu i wszystko masz na full.

TRANSPORT TYCOON / IBM PC / Mirosław Gębski & Sebastian Kurz
Po rozpoczęciu nowej gry należy odszukać nieprzerwany pas lądu na planszy, wzdłuż lub w poprzek, tak aby na wybranym odcinku można było wybudować tunel zaczynający się z jednej, a kończący z drugiej strony planszy (tunel należy budować równo z poziomem wody). Najlepiej wychodzi to na terenie górzystym (zapewne chodzi o to, by koszta były tak wielkie, że nastąpi przekręt licznika kasy po ich odjęciu od tego co masz – A&G). W efekcie będziesz miał ok. 4 mld kasy. Jeśli się nie uda, spróbuj na innej planszy.

TRAPS'N'TREASURES / Amiga / Dawid Sierdzyński
Kody: Jaskinia Czaszek – 52011413; Świątynia Inków – 312453000; Twierdza Piratów – 15204524.

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / SEGA Mega Drive / Stefek Piżama
W „Tournamencie" przyciskiem „C" dopełniasz krew.

UCIECZKA Z Z.S.T. / Atari / Kornick
Na legitymację Sonii odbierasz z rozdzielni forsy pieniądze, za które kupisz w sklepiku papierosy i ciastka. Ciastko daj Cyclomedesowi w zamian za dyskietkę. Aby dostać hasło od Naczelnego (!? – A&G) musisz skleić mapę klejem z zaplecza pracowni fizycznej i zabrać znalezioną później zicherkę w historycznej. Teraz weź tarczę z sekretariatu uczniowskiego, przypnij ją i do dyrektora. Na pierwszym piętrze w sali matematycznej za katedrą jest piłka, a w harcówce zapałka. Zasilacz i dziennik dostaniesz, gdy dasz Soni zapalić. Nauczycielce z chemicznej daj drut w zamian za kasetę.

UFO – ENEMY UNKNOWN / Amiga / Gabriel „Mutor" Usendiah
Jak najszybciej opanuj broń laserową i kup kilka egzemplarzy „Proximity Grenade". W trakcie misji często ufole siedzą w statku i wychodzą tylko postrzelać. Włóż im jeden „Proximity" pod drzwi, ustaw jednego faceta ok 10 kratek przed drzwiami i kucnij. Kiedy ufok wyjdzie... Buuum. Operację można powtarzać ile dusza zapragnie – ufole zawsze dają się nabrać.

U-96 / Commodore / Rafał Pietras
Komputer umieszcza statki symetrycznie względem środka planszy do Twoich (np. jeśli ustawisz statek w prawym dolnym rogu, komputer postawi go w lewym górnym).

UGH! / Amiga / Artur Ciężarek
Rzuć kamień w drzewko i weź owoc – więcej czasu.

UNTOUCHABLES, THE / Atari ST / Dawid Rygielski
Kody (wpisywać podczas pauzy): 2 – MAC N ALLEY; 3 – KID ZAPPING; 4 – A NIT IN TIME

VERMEER / Commodore / D.J. Amigo
Obrazy podzielone na 8 epok. W każdej epoce należy skompletować 5 obrazów. (Epoka – Nazwy obrazów) Vermeer – Vermeer; Barock – Rembrandt, Hals, Rubens, Breughel, Murillo; Klasicismus – David, Goya, Ingres, Charoin, Millet; Romantic – Turner, Constable, Gericault, Friedrich, Runge; Impresionism – Monet, Pissaro, Czesanne, Degas, Renoir; Symbolism – Moreau, Klimt, Holder, Whistler, Khnopf; Expresionism – Derain, Kirchner, Marc, Macke, Munch; Modern – Vangogh, Gaugin, Klee, Picasso, Braque.

VILIGANTE / Amiga / Artur Ciężarek
Do „Hall of Fame" wpisz „GREEN CRYSTAL". Teraz „F1" – życia, „F6" – następny level.

WAR ZONE / Amiga / Artur Ciężarek
Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół ekranu i strzelaj w prawo. Pojawi się przedmiot, gdy go weźmiesz – życie więcej.

WAR ZONE / Amiga / Łukasz Cieślak
W niektórych beczkach ukryte są rakiety atomowe, które możesz zdetonować trzymając „Fire".

WETELINA'89 / Atari / Kornick
(Osoba – co jej dać – co otrzymasz): Ottik – słoik – klucz; Betty – paczuszka – otwarcie drzwi (pokój 10); Kościu – złodziej i przedłużacz – kartkę; Foka – forsę – przedłużacz; Pikuś – flagę – puszkę; Prusak – puszkę – znaczek; Lala – magnet – długopis; Zokuś – ciacho – flaga. Scyzoryk jest w namiocie, forsa w sklepie a magnet w 2. domku.

WHO DARES WINS / Commodore / Rafał Pietras
POKE 4516,255 – nieśmiertelność.

WHO DARES WINS III / Commodore / Rafał Pietras
POKE 15697,173 – nieśmiertelność.

WINTER EDITION / Commodore / ...Kafe...
Kiedy nie wyskoczysz ze skoczni, tylko zaryjesz głową w śnieg u jej podnóża, nie odrywaj palca od „Fire'a" – extra efekty dźwiękowe.

WŁADCA / Commodore / Maćko z Rekowa
1. Ułatwisz sobie życie jeśli wykończysz najpierw Toma. Jest on mistrzem w strzelaniu z łuku. Dwaj pozostali wykończą się sami i pozostanie tylko jeden.
2. Kupuj księstwa zawsze i wszędzie, nawet te daleko od Ciebie – przyłączysz je potem.

WŁADCA / Commodore / Spike
Z księstwa Ginbrek można przejść do księstwa Ildas.

WŁADCA / Commodore / Wojo
Wybierz ostatnią postać – w konkursie łuczniczym przy jednakowej ilość punktów wygrywasz.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Cargul
1. Gdy pomylisz się przy przewożeniu zwierzaków na początku 2. części gry, cofnij czas za pomocą zegara czasu rzeczywistego.
2. Inteligenta zniszczysz mocą Głupoty. Potrzebny do tego jest osiołek. Dostaniesz ją po rozbiciu makówki.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Grzegorz Indrunas
Dzurę w budzecie załatasz fikusem znajdującym się w pokoju za inteligentem.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Litza d. Scum
Medal zanieś do komnaty rady ciemnych, włóż go do pucharu i potrzyj.

WORLD TOUR GOLF / Commodore / ...Kafe...
„Strzałka w górę" na klawiaturze numerycznej uaktywnia „Cheat Mode".

WRESTLING SUPERSTARS / Commodore / Shot
Gdy zaczynasz siłować się z przeciwnikiem wciśnij „Z" + „X" + spację a wygrasz z nim. Kiedy podniesiesz przeciwnika daj joy'a „Prawo-Góra" i wciśnij „Fire" – będziesz mógł nim zakręcić, a gdy puścisz „Fire", rzucisz go na deski.

X-WING / IBM PC / Fender
Jeśli będziesz strzelał do własnych statków, także otrzymasz punkty.

XYBOTS / Amiga / Bugs Bunny
Wpisz do „High Score" „ALF" – nieśmiertelność.

YEAH! / Amiga / Joyboy
Wpisz „LOVE IS NOT SEX" – 99 żyć.

ZOOL / Amiga / Patrick Walczyk
Wybór levelu ułatwi klawisz „F10".

4D SPORTS DRIVING / Amiga / Elmo
Wolniejsze samochody nie przeskakują dużych skoczni (takich, w których na mapie trzeba przeskoczyć jedną kratkę). Można to wykorzystać przy wyborze auta dla przeciwnika.
Można to wykorzystać przy wyborze auta dla przeciwnika.



& kody

BLOOD & FIRE
IBM PC
1 – ZOMBIE
2 – SOYNFI
3 – BZUYCN
4 – SIDUKA
5 – LOVELY
7 – SYSTEM
8 – BUSYMP
(Jacek Kowalski)

BOULDER DASH
Nintendo
02 – 63587D
03 – 840137
04 – 840967
D5 – 225378
06 – 752053
07 – 42348D
08 – 457397
09 – 432579
10 – 884114
(Cośtam-Kubelko)

CHROME
Amiga
01 – START
02 – TRUTH
03 – JELLY
04 – STORY
05 – CLOUD
06 – MOUSE
07 – HUMAN
08 – FLOOR
09 – PAPER
1D – EARTH
11 – SPACE
12 – GENAM
13 – APPLE
14 – JUICE
15 – CHESS
16 – WORLD
17 – AUDIO
18 – LOGIC
19 – TITLE
20 – VENUS
(Ninja)

ECCO THE DOLPHIN
SEGA 16 bit
1 – PCXEDUAP
2 – TUJMDUAF
3 – TDQIDUAR
4 – TXYTVIAK
5 – DGQOCDFX
6 – QXSCWCDFY
7 – XYXDVREW
8 – ZNBEYREK
9 – TMIAYREG
(-Los the Bos-)

FELIX
Amiga
2 – MUSIC
3 – EMERALD
4 – MAGIC
5 – HEADACHE
6 – ORANGE
7 – PANTHER
8 – PORSCHE
9 – DUNGEON
(Kano)

GOBLIIINS
Amiga
02 – UQUQFDE
03 – ICIGCAA
04 – ECPQPCC
05 – FTWKEEM
06 – HQWFSFU
07 – DWNBEBS
08 – JCIAHHH
09 – IBTEAGM
10 – LPNASJO
11 – HNWVGKB
12 – FTQJTLB
13 – DBNJOMA
14 – EVBENNE
15 – TBLEROO
16 – TBTOPPF
17 – IPBLIQH
18 – KIINSRW
19 – NEMEISH
20 – NLEURTG
21 – LEUDEUK
22 – TOLEDVU
(Wasyl)

HERO'S SOCCER
Nintendo
02 – 0103
03 – 0307
04 – 1015
05 – 1220
06 – 0721
07 – 1115
08 – 0424
09 – 0626
10 – 0602
11 – 0223
12 – 1128
(R.C. Ficiek)

JUNGLE STRIKE
Amiga 1200
02 – R9XVWT74JKR
03 – 9XVWT7NSGFJ
04 – X7PCZJD3VPH
05 – VMG2R7LSZVF
06 – W7MFV746IWY
07 – TNPZ3L6MHBS
D8 – 746FXL6MHBS
D9 – NSHFV4MHPR6
10 – L6DWHFK3B54
(Elvis)

JURASSIC PARK
Amiga 500
2 – 8EB75C3D
3 – DE5FB8CS
4 – EEE7740D
Amiga 1200
2 – B5A48352
3 – H28CGZY4
(Kano)

MAGIC SERPENT
Amiga
01 – ADVERTISER
02 – TOOTHPASTE
03 – CLEVERNESS
04 – TELEVISION
05 – COMPLICATE
06 – EVERYWHERE
D7 – CONNECTION
08 – COPYWRITER
09 – CIGARETTES
1D – IMPOSSIBLE
11 – INTERESTED
(Patrick Walczyk)

MOVEN
Amiga
1 – NHFSTJLL
2 – IJGGEDSG
3 – AKJSWEZE
4 – ADDSFWWW
(Łukasz Bogusz-Świder)

PRINCE OF PERSIA
SEGA
D2 – BJKFDC
03 – EJKSRE
04 – AEFBLU
05 – STUGZE
06 – OOPSU
07 – OOPCRP
08 – STUTUP
09 – OOPCOF
1D – VTUWRF
11 – VTUJQA
12 – UOPSZX
(Flizman)

PSYBORG
Amiga
Anacreon:
2 – 1610
3 – 1510
4 – 1704
Krypton:
1 – 7564
2 – 5027
3 – 5269
4 – 7235
5 – 4794
Kalgan:
1 – 0413
2 – 9411
3 – 6855
4 – 9591
5 – 4269
Zorgon:
1 – 4640
2 – 4412
3 – 2436
4 – 8883
5 – 5564
Terminus:
1 – 0722
2 – 4484
3 – 9802
4 – 9972
5 – 2972
6 – 5804
Trantor:
1 – 6619
2 – 7672
3 – 6765
4 – 0218
5 – 9336
6 – 3704
7 – 4970
Sol:
1 – 3610
2 – 2349
3 – 3482
4 – 2613
5 – 7292
6 – 2022
7 – 4425
(Unknown_Hero)

RELAXED MOTIONS
Commodore
D1 – OOOPS UP
02 – CULT OF SNAP
03 – MOVE ANY
04 – MOUNTAIN
05 – JOE LE TAXI
06 – LAMBORGHINI
07 – DONT PANIC
08 – TRILLIAN
09 – ROCKETEER
10 – BACKDRAFT
11 – DUCK TALES
12 – BANANE
13 – JUCCA PALME
14 – COMPACT DISC
15 – LASER
16 – MOUNTAIN BIKE
17 – SWATCH
18 – BREE
19 – BOSS
20 – DO THE
21 – BARTMAN
22 – AMYGRANT
23 – HIP HOP
24 – ALAF
25 – ENIGMA
(Rafał Pietras)

SCUM
Commodore
10 – COPPER
20 – NOT BAD
30 – ISOSHAFT
40 – CPT COCK
50 – NAZISRAUS
60 – ROSE STONE
70 – VIVA CHE
(Marcin Tyrakowski)

SECOND SAMURAI
Amiga
2 – HGB2GCBM
3 – WWEYERKG2
4 – XQ4VQQQTP
5 – LADJRJKO
6 – RBH6DQ63
7 – ZOUT6XOX
(Kano)

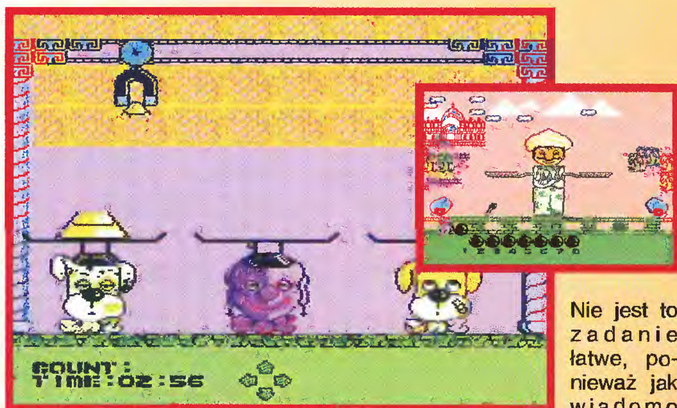
SLATER MAN
Commodore
05 – 8D763C
10 – HD73A
15 – NVYD63
20 – 748TGA
25 – 983H45
30 – 360KH9
35 – JHB3CU
(Marcin Tyrakowski)

TINY TOON
SEGA
20 – NZBBTZZKDLBB TZZGLDDJ
21 – XJBBTZZQGDBB TZZQLLGM
22 – RXBBTZZWKLBB TZZWGDUM
23 – YTBBTZZWZLBB TZZQKDTM
24 – MQBBTZZQZKBB TZZWZGMZ
(Flizman)

WILD WEST SEYMOUR
Commodore
2 – 21D135008
3 – 10C700068
4 – 238A35008
(Gacek)

WORKING STONE
Commodore
01 – BEACH
D2 – GOING
03 – WAYS
04 – THINKY
05 – FUNNY
06 – SLIME
07 – GO
08 – FLY
09 – PASS
10 – CIGAR
11 – HORROR
12 – WORLD
13 – HELL
14 – MAPPET
15 – STAR
16 – SHIT
17 – BOTTLE
18 – DIOXIN
19 – HARD
20 – PLAY
21 – FREE
22 – COOL
23 – AMEN
24 – OM
25 – BABY
26 – HOME
27 – BOMB
28 – CLEAR
29 – JAMES
30 – FREAK
31 – PIT
32 – VOLKEY
33 – QUIT
34 – ARTIST
35 – FILTER
36 – MANIA
37 – STERN
38 – LOVE
39 – NEAPL
40 – NEMSIS
41 – NEON
42 – SNOOPY
43 – GOON
44 – KILL
45 – PAINT
46 – YEAH
47 – FUCK
48 – GOAL
49 – KISS
50 – ENDING
(Rafał Pietras)





Olympic I.Q.

Kto nie boi się przetestowania swojej inteligencji niech spędzi trochę czasu nad tą grą. W tym wypadku fani strzelanin mogą sobie odpuścić, a przyszła inteligencja wkroczyć do działania. Gra jest podzielona na cztery etapy, a każdy z nich stanowi oddzielną zagadkę, z którą trzeba się uporać w określonym czasie. Po rozwiązaniu (lub nie) każdego zadania nasza inteligencja jest oceniana i po podliczeniu wszystkich punktów jesteśmy określani jako geniusze bądź kompletni idioci. A oto zadania, które stoją przed nami.

Najpierw wcielamy się w rolę przewoźnika, który musi przewieźć łódką na drugą stronę rzeki mysz, kota, psa, tygrysa i słonia. Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ jak wiadomo kot zje mysz, pies pogryzie kota, tygrys nie lubi słonia, który znowu panicznie boi się myszy. Trzeba uważać, aby nie zostawić na brzegu pary zwierzaków czujących do siebie antypatię.

Gdy już przewieziemy całą menażerię, czeka na nas kolejne zadanie. Mamy do wyboru trzy bramy – są to po prostu różne poziomy trudności następnych zagadek. Po wejściu w jedną z nich oczom naszym ukazują się trzy głowy, jedna ludzka pośrodku i dwie psie po bokach. Zadanie polega na tym, aby przenieść piramidkę złotych odważników z głowy jednego psa na głowę drugiego za pomocą magnesu zwisającego z sufitu. Jak zwykle czas nas pogania, a my musimy coraz szybciej myśleć (horror). Jeżeli wybraliśmy pierwszą bramę, to dużo się nie napracujemy, ponieważ trzeba przenieść tylko trzy odważniki. Za trzecią bramą natomiast ilość odważników zwiększa się do pięciu i tutaj zaczyna się najlepsza zabawa.

Jak się porządnie napracujemy przy odważnikach, to możemy odpocząć sobie przy układance. Przypomina ona trochę tetrisa, ale o innych zasadach (i kwasach). Jak zazwyczaj w układankach bywa z fragmentów trzeba ułożyć całość. W naszej zabawie bloki o różnych kształtach i kolorach należy umieścić na planszy w taki sposób, by dwa o takich samych barwach nie leżały obok siebie, i oczywiście trzeba to zrobić w odpowiednim czasie.

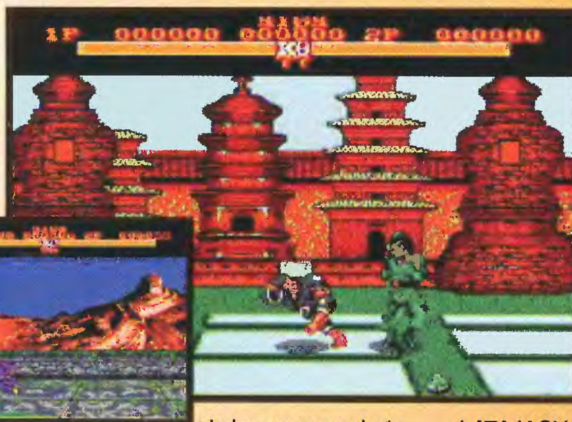
Gdy wszystkie bloki ułożymy odpowiednio, czas przystąpić do następnej zagadki. Tym razem wśród kilku kul trzeba odnaleźć jedną, różniącą się od pozostałych wagą. Mamy do dyspozycji wagę, szczura oraz armatę i trochę czasu. Tutaj też trzeba trochę pogłówkować i nie łudzić się, że zostaniemy z miejsca okrzyknięci geniuszami, ponieważ została jeszcze jedna robota do odwalenia.

Tym razem sterujemy tragarzem, który ma poustawiać w pokoju pakunki o różnych kształtach, tak aby nie było wolnego miejsca. Oj, musi się biedaczyna nabiegać, a czasu ma niewiele.

No właśnie. To już finał męczarni naszych biednych, szarych komórek. Na koniec pokaże nam się liczba naszego ilorazu inteligencji, i jeżeli nie jest taka, o jakiej marzyliśmy nie będziemy się chyba załamywać, bo przecież to tylko zabawa.

TYTUS

World Heroes



Oto gra, dzięki której możesz pobić wszystkich (no prawie wszystkich) chińskich mistrzów karate. Jednak aby dokonać tego wielkiego czynu, trzeba nauczyć się szybkiego przebierania paluszkami po joypadzie. Jeśli więc nie boisz się bolesnej niekiedy konfrontacji, to stawaj na ubitej ziemi tudzież na kamiennej posadzce i walcz. Masz do wyboru ośmiu przeciwników i w tyleż postaci możesz się wcielić. Oprócz tradycyjnych kopnięć i prawych prostych każdy bohater posiada kilka dodatkowych umiejętności, które teraz wymienię:

PIĘKNA JENNY – chyba tylko z racji swojego młodego wieku (16 lat), jest obdarzona anielskim błogosławieństwem, które zwala przeciwnika z nóg. Oprócz tego potrafi rzucać całym kompletem (dla sześciu osób) noży oraz przypalać ogniem z rękawa.

KUNG CHEN – mistrz klasztoru Shaolin. Przez lata praktyki wyćwiczył morderczy cios ręką z doskoku, przez co każdy jego wróg szybko nabawia się potężnego bólu głowy. Mistrz umie także wprawić się w ruch wirowy i zadać znienacka silny cios nogą. Czasami trzyma przeciwnika na dystans rzucając w niego świetlistymi kulami.

Te dwie postacie wzbudziły we mnie największą sympatię, a oprócz nich występują jeszcze:

TYRANT – jak się wkurzy, to jego pięści zamieniają się w jadowite węże. Uwielbia też rzucać żabami (zoolog jakiś?).

PIJANY ŻEBRAK – można się po nim spodziewać wszystkiego. Koleś potrafi niespodziewanie przygrzmocić butelką w głowę i robić inne psoty.

SZALONY KRÓL – ma potężny wyskok, po czym spada na swojego przeciwnika w postaci komety. Może też przefrunąć całą długość ekranu zahaczając nogą o czyjąś głowę.

LATAJĄCY SMOK – młody i bardzo agresywny. Strzela, kopie, mocno bije pięściami.

STARY DZIWAK – od czasu do czasu lubi poskakać komuś po żebrach. Potrafi także zamienić się w kulę, która taranuje wszystko, co napotka na swej drodze. Jeżeli zbliżysz się do niego, uważaj, bo jego pięści mogą wtedy pełnić funkcję młockarni.

PANI O ZŁOTYM SERCU – nie jest wcale łagodna. Jak da komuś w szczękę, to delikwent musi natychmiast szukać dobrego protetyka.

Walki toczą się w ładnej scenerii. W tle czasami pojawia się chiński mur lub jakiś pejzażyk. Grafika dobra, ale mam trochę zastrzeżeń do animacji. Muzyka w stylu „chiński folk elektroniczny". Gra została zaopatrzona w instrukcję opisującą wszystkie ciosy w języku angielskim i chińskim (dla tych, co nie znają angielskiego). Miłośnicy mordobić będą mogli trochę poszaleć.

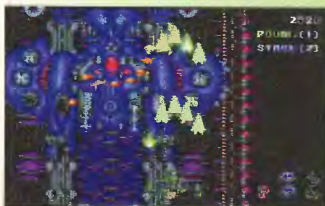
Tytus

SEGA

wieści ze świata grania

Truxton

Oto kolejna strzelanina w kosmosie. Widok z góry: lecisz przed siebie (w górę ekranu) i strzelasz



do kosmitów.

Z początku ta gra wydała mi się kolejną nudnawą zręcznościówką-strzelaninką. Ale postanowiłem zagrać trochę więcej. I co? Ano w miarę grania zabawa wciągała mnie i początkowo mierna graficznie i fabularnie gra, rozwinęła się do superrozmiarów. Co tu dużo pisać: bardzo dobra grafika, płynna animacja dużych obiektów, wiele rodzajów broni, spektakularne wybuchy, bardzo wielu kosmitów potworzastych, mechanicznych i elektronicznych. Małe latające w grupach, pojedyncze duże żuki pancerne, czołgi, łazochody, wielkie pojazdy fruwające i jeżdżące.

Gra z początku taka sobie, dzięki wielu rodzajom zdobywanej broni i naprawdę kolorowej oprawie wciąga niesamowicie. Co można jeszcze napisać? Powtórzyć to, co napisałem (trzeci raz)? Nie – w to trzeba zagrać. Kosmiczne strzelanki dla 16-bitowej



SEGI to jest to. Acha, i trzeba też używać głowy do myślenia, bowiem niektóre szkaradzieństwa z kosmosu można wykończyć tylko sprytem. „Truxton"? O tak, polecam.

OCENA: ✔✔✔✔✔

EA Hockey

Firma Electronic Arts znana jest czytelnikom TS z dobrych gier pecetowych. Niedawno właśnie na pecety pojawił się ich superprodukt pt. „NHL Hockey" opowiadający o krążku na lodzie. Segowcy nie muszą już marzyć o pececie, bowiem „EA Hockey" dla Mega Drive jest bardzo podobny do hokeja z dużych komputerów.

Można ustawić parametry drużyn, kto z kim i w jakim trybie (mistrzostwa, liga, indywidualnie), ale najciekawsze są chyba same mecze hokejowe. Grafika nie jest rewelacyjna – lodowisko ukazane z góry. Postacie zawodników są wyraźne i o to chodzi. Bardzo dużo dają odgłosy widowni, ślizga-





nia się po lodzie, odbijania krążka i zderzeń zawodników. Gra jest pasjonująca i wciąga.

Kto ma krążek przy kiju musi oczywiście wsadzić go do bramki przeciwnika. Wiadomo jednak, że nie tylko samą grą żyją kibice. A skoro gra jest realistyczna, to musi być mordobicie i kijobicie... Czasem możemy więc dołożyć naszemu rywalowi z piąchy lub zaj...echać go kijem. Taki jest hockey on ice i nic na to nie poradzicie. Ta gra to cool zabawa (ciągnie pewnie od lodu). A tak naprawdę to polecam ją jako dobry sportowy symulator hokeja dla konsoli MD.

Ocena: ✔✔✔✔✔

Lucas Arts i Nintendo połączyły swe siły. I co z tego wyszło? Ano wyszły dwie gry, które zostały napisane na podstawie filmów **Powrót Jedi i Indiana Jones**. Są to platformówki, które – jak mówi reklama – trzymają non stop w napięciu. Screeny z tych gier prezentują się bardzo obiecująco i chyba powinni się tym zainteresować polscy dystrybutorzy. (Może już się zainteresowali?)

✌✌✌

Głębiny OCEAN-a wydały na świat drugą część **Parku Jurajskiego** (Spielberg króluje), która nosi tytuł „The Chaos Continues", czyli bałaganu ciąg dalszy i... nikt nie wie, o co chodzi. W grę tę będą mogły sobie pograć wszystkie gatunki Nintendozaurów.

✌✌✌

Tych, którzy troszkę niedowidzą i nie mogą się rozstać ze swym GAME BOY-em nawet w nocy, ucieszy zapewne wiadomość, iż pojawiła się do niego specjalna przystawka gwarantująca doskonałe oświetlenie ekranu, gdy dookoła zapadną egipskie ciemności. Oprócz małych żaróweczek, nad ekranem jest zamontowana spora soczewka. No i wszystko widać jak na dłoni.

✌✌✌

„Król Lew" – to następna pozycja przygotowana na GAME BOY-a przez firmę Virgin przy współpracy z Disney'em. Podobno doskonała animacja, muzyka też niezła. A kto chce poznać treść, niech najpierw pójdzie obejrzeć film.

✌✌✌

UWAGA GAME BOY'OWCY!!! Wystrzegajcie się gry **„Gallery"**. Kompletne dno i na dodatek 50 cm (pół metra) mułu.

✌✌✌

A teraz coś dla młodocianych sadystów. Doszły mnie słuchy, że jest przygotowywana dla SNES-a i ULTRA 64 gra, której dwie poprzednie części były niezwykle popularne wśród miłośników wyrywania kręgosłupów, łamania kości, wydłubywania oczu i innych pieszczot. Tak, tak. **MORTAL KOMBAT III** jest właśnie fabrykowany. Ma być więcej postaci do wyboru i więcej terenów, gdzie toczą się walki. He, he – będzie się działo, a na razie (sz)czekamy.

✌✌✌

Dla konsol Super NES pojawiło się w Anglii (Wieeeelkiej Brytanii) kolejne mordobicie, ale od tradycyjnych gier tego typu różniące się tym, że w miejsce karateków z Kanionu Żółtej Rzeki wstawiono roboty. Gra polega na tym, aby za pomocą ciosów karate (lub coś w tym rodzaju) jak najszybciej popsuć przeciwnika, przy okazji wydając masę dźwięków (takich jak w blacharni). Gra nazywa się **„RISE OF THE ROBOTS"**, a jej najmocniejszą stroną jest trójwymiarowa grafika, o dopracowanie której postarała się firma Mirage. Gra ta w wersji dla peceta znana jest już polskim komputerowcom.

✌✌✌

Niejaki Simon R. mieszkający w Birmingham, chcąc mieć święty spokój podczas grania na swym GAME BOY-u zamknął się w klatce na króliki na czas bliżej nieokreślony, po czym grał sobie w Lemmingi.

✌✌✌

W Anglii pojawiła się gra, która uraduje wszystkich fanów **SUPERMANA** posiadających konsolę Super NES. Nasz bohater rozprawia się z groźnymi bandziorami głównie za pomocą swoich pięści. Grafika OK (czyt. ło-kej), treść znana wszystkim, a przypomniana przez firmę SUNSOFT. Cena tej gry wynosi 49,99 funtów (oj, dużo).

Newsy zebrał TYTUS

Jak widzicie Konsolowy Świat wygląda nieco inaczej niż zwykle. Dlaczego? Czy może następuje zmierzch konsolowy? Ne pane, to właśnie jest odwrotnie. Konsole atakują na całym świecie i zdobywają coraz większe uznanie również w Polsce. Docenili je nawet sceptycy, znawcy tematu komputerowej rozrywki, którzy dotąd nimi gardzili. No i dobrze. Acha – ta rubryka jest w stanie przejściowym, ponieważ... ROZRASTA SIĘ (tak przynajmniej obiecano). Już nie tylko ja, czyli BROMBA, będę pisał o gierkach konsolowych. Będzie mi w tym pomagał mistrz ceremonii TYTUS, również znawca gier podłączanych do telewizora. Będzie więcej nie tylko wydumanych ocen i recenzji gierek, ale też konkretniejsze opisy, wgryzające się w sedno zabawy...

No dobra, oto dwa opisy na SEGĘ Mega Drive, obok wgryzienie się w dwie popularne gierki pegasusowe i wieści. Zobaczymy się za miesiąc, i to w podwojonym rozmiarze.

BROMBA de oldtinedman

PS. A co z Niną Tęto? Nic. Może umarła, bowiem chyba jej nie służy klimat w Polsce...



Księżyc Rezos powoli zbliżał się do zenitu. Wszyscy z niecierpliwością oczekiwali związanych z tym wydarzeniem uroczystości. Każdy bowiem wie, że gdy Rezos osiągnie zenit, rozpoczynają się wielkie zawody w „Fun Ballu". Zawodnicy już miesiąc wcześniej wcześniej przygotowali sprzęt i oczekiwali na rozpoczęcie.

Gdy wreszcie nadszedł ten moment, wszyscy zebrali się na stadionie. Pierwsza para zawodników wsiadła do swych pojazdów (uzbrojonych w ciężki działka plazmowe) i powoli wjechała na pole bitwy. Gdy zadzwonił gong rozpoczęło się.....

I Ty, jeśli chcesz, możesz wziąć udział w tych zawodach. Wystarczy mieć „Przyjemną pałeczkę" i odrobinę refleksu. Zanim rozpoczniesz walkę możesz wybrać rodzaj rozgrywek. Może to być turniej (udział 2,4 lub 8 zawodników), seria meczów (2-8 zawodników) lub praktyka (1).

Oprócz tego możesz ustawić takie rzeczy, jak imiona zawodników, ilość części meczu, ich czas oraz czas trwania planszy bonusowej.

Po załatwieniu tych formalności wsiadasz do pojazdu i ruszasz. Pojazdem tym poruszasz się po labiryncie w poszukiwaniu możliwości ataku drugiego zawodnika. Po labiryncie plączą się także różne inne stworki, których rozwalanie jest punktowane. Najwięcej jednak punktów dostaje się za zniszczenie pojazdu przeciwnika.

Aby zniszczyć takowego należy tak długo ładować w niego pociski, aż jego wskaźnik energii spadnie do zera. Spotkania twarzą w twarz nie mają sensu, gdyż razem równo obrywacie. Aby zniszczyć go trzeba więc strategicznie wyskoczyć zza rogu, władować kilka kulek w plecy i zwiewać. Przy takich gwałtownych manewrach musisz uwzględniać jeszcze dość dużą bezwładność statku. Gdy przeciwnik zostanie pokonany, Ty otrzymujesz należną ilość punktów, a on pojawia się znów z odnowioną energią.

Walka kończy się, gdy upłynie określony czas. Zanim jednak się to stanie, na polu bitwy pojawią się różne bonusy, jak np.: odnowienie energii, punkty, czasowa niewidzialność, lepsze działko. Pomiędzy częściami meczu przechodzisz do planszy premiowanej, w której zbierając kuleczki z literką B zdobywasz punkty. Musisz uważać na przelatujące kamienie, gdyż zderzenie z nimi powoduje utratę punktów. Czas przebywania w tej planszy można przedłużyć zbierają w czasie walki literki T.



Po rozegraniu wszystkich meczów zwycięzcą zostaje ten, który ma najwięcej punktów.

Niech wygra najlepszy!

Ferion

FIRE FOX

Szedł powoli ciemnym korytarzem, nasłuchując kroków wroga. Gdy doszedł do rogu, wychylił zza niego głowę. Zobaczywszy przeciwnika położył ładunek wybuchowy i zaczął uciekać w głąb korytarza. Nagle z ciemności wynurzyła się postać stwora. Zatrzymał się niezdecydowany, spoglądając za siebie. Po chwili usłyszał eksplozję, odgłos walącej się ściany i jęk rozrywanego eksplozją potwora. Nie zdążył się jednak z tego ucieszyć, gdyż podmuch i odłamki bomby położyły go na ziemię...

Od dawna istniała gra, w której mogłeś się wcielić w takiego pirotechnika. Jest to wszystkim znana „Dyna Blaster". Nikt nie wie, co ta gra ma w sobie, że pomimo swojego wieku, wiele osób w nią gra. Może dlatego, że jest taka prosta. Niestety, „Dyna Blaster" jest napisana tylko na komputery szesnastobitowe. Na komputerach 8-bitowych wiele razy próbowano napisać tą grę. Właśnie otrzymałem próbę takiej działalności. Jest to „Fire Fox" – czyli nawet udana adaptacja Dyny na poczciwego Komcia.

Jak się domyślasz, chodzisz w niej ludzikiem zostawiającym bomby w celu niszczenia ścianek i zabijania stworków. Żeby było śmieszniej, na porządku dziennym jest tu walka ze stworkami, które nie giną po pierwszym trafieniu. Takie stworki da się także zniszczyć, gdyż nie grzeszą one zbytnio inteligencją.

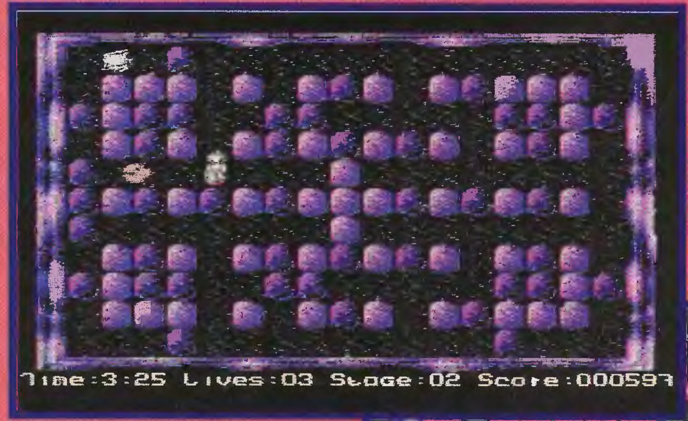
Niektóre ścianki drgają, błyskają lub w inny sposób się wyróżniają. Oznacza to, że możesz je zniszczyć (inne są całkowicie niezniszczalne). Pod nimi możesz coś znaleźć, jak na przykład :wyjście z planszy lub jakiś przydatny przedmiot. Mogą to być punkty, zwiększenie zasięgu lub liczby bomb, które możesz stawiać. Zdarzają się też czasem życia, krótkotrwała nieśmiertelność lub zdolność przechodzenia przez kamienie. Innym ciekawym, lecz rzadko spotykanym, przedmiotem jest but, który umożliwia Ci kopnięcie bomby na dużą odległość.

Jak się domyślasz, aby ukończyć planszę musisz zabić wszystkie stworki i skierować się do wyjścia. Następnie znajdziesz się w kolejnej, trudniejszej planszy.

Kończąc powiem jeszcze, że grafika, animacja i muzyka stoją na wysokim poziomy, co świadczy o tym, że są ludzie piszący na Komodorka niezłe gierki.

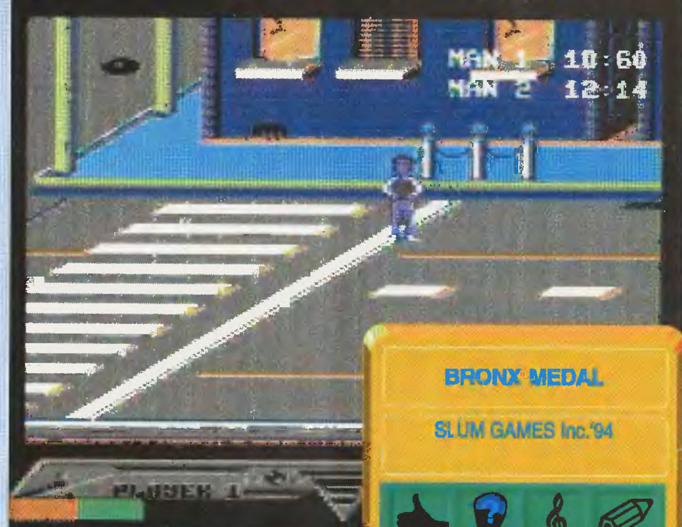
Ferion

P.S. Pamiętaj o tym, żeby nie stawiać bomb obok odkrytego wyjścia, gdyż gdy wybuch dosięgnie wyjścia, to w jakimś miejscu planszy pojawi się nowy stworek.









Bronx Medal



Zbliża się powoli lato i każdy już myśli z przyjemnością o towarzyszących tej porze roku zabawach. Z myślą o nas, oczekujących, firma Slum Games wydała grę pod tytułem Bronx Medal. Jest to letnia olimpiada, rozgrywana na ulicach (dachach itp.) jakiegoś dużego miasta.

Jeśli więc chcesz się pobawić nie czekając na prawdziwe lato, bierz ze sobą kolegę (dużo fajniej gra się na dwóch graczy) i ruszajcie na podbój ulic wielkiego miasta!

Całe zawody składają się z pięciu dyscyplin. W każdej z nich zdobywasz pewną ilość punktów, które po zsumowaniu dają końcowy wynik. Pierwsza z nich nazywa się „Street Dash". Jest to krótkodystansowy bieg, w którym machając joyem powinieneś szybko przebiec wyznaczony odcinek. Nie jest to zbyt męcząca dyscyplina, ale też nie można w niej zdobyć zbyt wielu punktów.

Druga dyscyplina, to „Roof Jump" – skok z jednego dachu na drugi (tak, aby wylądować możliwie daleko od krawędzi tego drugiego). Tu bardzo ważne jest przyspieszenie, gdyż trasa rozbiegu jest bardzo krótka. Nie przykładaj się jednak zbytnio do tej dyscypliny, gdyż jest ona najgorzej „płatna".

Kolejną dyscypliną jest „Marathon". To najtrudniejsza próba dla gracza. Ten długi bieg tak wykańcza, że po jego skończeniu nie czuje się ręki. Ale tu wysiłek opłaca się najbardziej – punkty jakie możesz zdobyć przekraczają zazwyczaj sumę punktów z pozostałych dyscyplin.

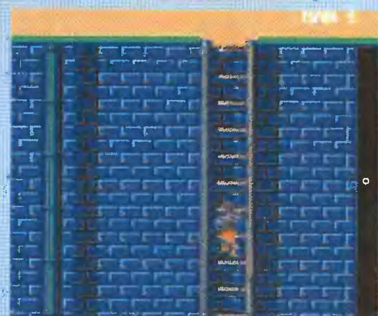
Czwartą konkurencją jest bieg przez kałuże i inne przeszkody terenowe. Tu należy szczególnie uważać, bo małe potknięcie może spowodować takie opóźnienie względem drugiego zawodnika, iż znikniesz z ekranu (ekran posuwa się za prowadzącym).

Ostatnia dyscyplina, to wchodzenie po drabinie na dach. Jest to dość prosta dyscyplina – musisz w określonym tempie (nie za szybkim) machać joyem – do tego można w niej zdobyć dużo punktów.



Dobry końcowy wynik, to około 30000 punktów, jeśli jednak Twój rekord to 15000, to nie załamuj się, tylko trenuj!

Ferion





Nasz znajomy CJ znowu ma kłopoty. Tym razem Wielki i Okrutny Myśliwy porwał i uwięził jego kuzynów na czterech zaczarowanych wyspach, a sam zaszył się w swym ponurym zamczyszku. Zadaniem CJ-a jest odszukanie i uwolnienie członków rodziny, co jak zwykle utrudniają jakieś pasną aktywnością przyrody ożywionej: biegające krokodyle patrzą, w co by nas tu ugryźć, muminki atakują, a drzewa stoją i przyglądają się, jakby nigdy nic. Kolejnym etapem wyprawy ratunkowej jest Wyspa Bambusowych Chat. Przypomina to trochę afrykańskie safari, tylko że od krwiożerczych Myśliwego, na której roi się od jego uzbrojonych popleczników i tresowanych, jadowitych grzechotników, a z powietrza atakują nas boże krówki. Na koniec trzeba odnaleźć WiOM w jego zamczysku i raz na zawsze wybić mu z głowy wszelkie porwania itp. Nie będzie to takie łatwe, gdyż jest on

CJ's IV



kudztwa. Ale i on nie jest bezbronny; mamy pod ręką kilka bomb, a trąba po drobnych ulepszeniach znajduje zastosowanie jako miotacz piłeczek pingpongowych. Oba środki doskonale nadają się do przerabiania przeciwników na wysoko punktowane frytki, kanapki, jabłka i ciasteczka.

Naszą misję rozpoczynamy na Wyspie Zła, gdzie mamy doczynienia z przeróżnymi mutantami, zjawami, obcymi i innymi bohaterami koszmarów nocnych. Zamieszkujący Wyspę Lodową uzbrojeni Eskimosi wbrew pozorom również zgotowali gorące powitanie. Wyspa Leśna odznacza się nadmier-drapieżników nie oddziela nas żadna szyba, a tubylcy są do nas nastawieni bardziej jak do obiadu niż jak do turystów. Pozostaje jeszcze do spenetrowania Wyspa Wielkiego i Okrutnego większy, silniejszy, a do tego ostrzeliwuje się z takiej spluwy, że nawet Rambo wymięka. Przy odrobinie szczęścia i wykorzystaniu taktyki uników oraz przewagi intelektualnej powinno się jednak udać.

Należy dodać, że na każdej wyspie znajdują się ukryte jaskinie, w których można nabić sobie sporo punktów bez narażania tylnej części ciała.

CJ's IV jak poprzednie części jest grą dosyć łatwą i sympatyczną. Stosunkowo ładna grafika i naprawdę niezła muzyka dopełnia efektu.

Robin





Black & White

Na początku świat trwał w ciemności. Pan Ciemności widząc to rozgniewał się i stworzył swe jedyne dziecko w postaci węża. Wąż, który nazywał się Botis, wypełzł na Ziemię gotując się z nienawiści. Pełzając po wszystkich zakątkach Ziemi zbierał wszystkich, którzy byliby skłonni mu pomóc. W końcu zebrał potężną armię tych, których zaczęto zwać Dziećmi Węża. Rozpełzli się oni po świecie siejąc śmierć i zniszczenie. Teraz wszystko zależy od Ciebie! Powstrzymaj czarną hordę i przywróć pokój i harmonię świata! Powodzenia!

Tak mniej więcej przedstawia się legenda do gry „Black & White" wydanej przez mało znaną firmę Kokomo. Jest to typowa gra logiczna, rozgrywana na dość nietypowej planszy. Bierze w niej udział dwóch zawodników, z których jednego może zastąpić komputer. Każdy z graczy startuje z 19 kulami, a jego zadaniem jest zrzucenie z planszy sześciu kul przeciwnika. Kule można przesuwać całymi rzędami lub kolumnami (z tym że nie więcej niż cztery na raz). Jeżeli kule przeciwnika stykają się z naszymi możemy je przepchnąć, pod warunkiem że przesuwamy więcej naszych kul niż przepychamy kul przeciwnika. W ten sposób właśnie trzeba wypchnąć sześć pionów przeciwnika jeżeli nam się to uda to osiągniemy zwycięstwo.





Grze towarzyszy przyjemna oprawa dźwiękowa, a grafika jest wykonana starannie. Sama gra wymaga błyskotliwego myślenia, zwłaszcza jeżeli gramy na którymś z wyższych poziomów trudności. Nie jest to żadna rewelacja, ale ja osobiście spędziłem nad nią kilka godzin.

BADJOY







Cosmox

Gry pisane przez znany austriacki team Cosmos Designs zawsze cechują się bardzo dobrym wykonaniem (cóż scenowa przeszłość nauczyła autorów wykorzystywać w pełni możliwości C64). Prawdopodobnie wielu z was spotkało się z kiedyś z grami braci Sommer. Także w naszym magazynie opisywaliśmy kilka z nich, między innymi serię gier z sympatycznym Freddym („Freddy Returns" 1,2,3). W grze Cosmox po raz kolejny mamy szansę spotkać naszego bohatera.

Tym razem Freddy skacze po polu pełnym wież, które wciąż rosną wyżej i wyżej. Podskakując na wieży Freddy zmniejsza jej wysokość o jeden segment. Jeżeli w ten sposób spowoduje, że cztery sąsiednie (ułożone w kwadrat dwa na dwa) wieże będą miały tę samą wysokość to znikną one z powierzchni ziemi. Freddy szybko musi wtedy z nich zeskoczyć, bo inaczej skończy się to dla niego śmiercią. Cały czas trzeba o tym pamiętać, gdyż czasem zdarza się, że wieże wyrastając same wyrównają swoje wysokości i znikną.

W grze chodzi o to aby zlikwidować (przez zniszczenie wież) taką liczbę ich poziomów jaką liczą znajdujące się po lewej stronie klocki. Jeżeli to się uda, to przechodzimy do następnej planszy. Żeby jednak nie było zbyt łatwo, wszystko musimy zrobić w ciągu określonego czasu. Na domiar złego skakanie po wieżach jest bardzo męczące, więc co jakiś czas Freddy musi posilić pojawiającymi się na moment energetycznymi pigułkami. Oprócz tego od czasu do czasu można też znaleźć diamenciki dodające trochę punktów.

Całkiem ciekawy pomysł i wesoła grafika sprawiają, że każdy z przyjemnością sobie pogra, zwłaszcza że co kilka plansz zmieniają się tła. Swoją drogą ciekawe, co jest na końcu? Mnie nie udało się tam dojść...

BADJOY



CYCLEMANIA



Wyścigi motocyklowe i samochodowe to dziwny sport. Przyglądając się zainteresowaniu, jakie budzą te dyscypliny, nachodzi nas dziwne wrażenie, że większość widzów i kibiców nie ogląda ich dla ich piękna (choć bez wątpienia są piękne), ale aby zobaczyć efektowne wypadki. Że mało kto przychodzi, aby zobaczyć wspaniały i precyzyjny manewr Michaela Schumachera wyprzedzającego na 150-metrowej prostej Daemona Hilla, a więcej czeka aż pan Ziutek z siódemką rozbije się na ogrodzeniu, a przelatujące obok szczątki jego motoru urwą mu głowę lub też pan Heniek (zbieżność imion i nazwisk jest zupełnie nieprzypadkowa) usmaży się w swoim bolidzie, który pechowo eksplodował na drugim wirażu.

Tyle filozofii, niech wszyscy myślący inaczej wybaczą. A okazję do tych rozważań dała nam „Cyclemania": gra niezwykła, gra wspaniała, gra doskonale wykonana.

„Cyclemania" pozwala nam uczestniczyć w jednym z pięciu wyścigów motocyklowych. Dlaczego tylko pięciu? Ano, zdradźmy tajemnicę: ta kompaktowa gra pokazuje rzeczywistą trasę przejazdu. A było to tak. Pojechał sobie samochód z kamerą, nagrali wyścig, a następnie domalowano do tego nasz motocykl, przeciwników i rozmaite przeszkadzajki, jak np. samochody, samoloty oraz... krowy – ostateczny efekt jest znakomity, obejrzyjcie obrazki. Na wszystkich wyżej wspomnianych przedmiotach można się rozbić i choć nie kończy się to natychmiastowym zejściem śmiertelnym, powoduje ubytek energii życiowej. Z drugiej strony punktowane jest spychanie i wywracanie przeciwników – o ile wybrałeś, że wyścig będzie agresywny, a nie sportowy. Swój pojazd widzisz od tyłu, zaś jego zachowania wskazują na bardziej zręcznościowy, niż symulacyjny charakter gry.

Na tej solidnej bazie mieści się cała otoczka gry. Oczywiście mamy kilka motocykli do wyboru, prowadzonych przez rozmaitych kierowców. Można też za wygrane w wyścigu pieniądze dokupić sobie lepsze opony, amortyzatory, tłumiki czy nawet nowy silnik. Daje o sobie znać potęga CD-ROM-ów: znakomite zdjęcia w wysokiej rozdzielczości (640x480) ilustrujące wszystkie menus, wspaniałe renderowane animacje jako przerywniki, no i muzyka – bez zarzutu, bardzo fajna. Oczywiście są też wypadki: każdy Twój upadek jest ilustrowany digitalizowanym filmikiem ze wspaniałą kraksą, a możne je też obejrzeć wybierając trasę.

Gra reklamowana jest jako „A full-motion video adrenaline rush" (co oznacza w dowolnym tłumaczeniu „Zulu-gula"). Rzeczywiście – daje zdrowego kopa, tempo zabawy jest duże, wizualnie całość znakomita – choć nie genialna, można było lepiej zrobić same domalowane elementy. Warto kupić „Cyclemanię" – ubawicie się bardzo dobrze.

Alex & Gawron

PS. Gra chyba jako pierwsza wykorzystuje czytniki CD-ROM o poczwórnej prędkości odczytu – liczba pokazywanych klatek ulega wtedy podwojeniu w efekcie wstawienia pomiędzy każde 2 klatki jednej dodatkowej.









Deadly Racer



Po opisywanym w poprzednim numerze „Power Drive" pojawiła nam się nowa, podobna gra, zresztą pod kilkoma względami lepsza. Nazywa się ona „Deadly Racer".

Ponownie będziemy brali udział w niesamowitych rajdach samochodów sportowych. Jest ich do wyboru kilka, noszą swojsko brzmiące nazwy, jak na przykład „Otel Calipra"... Oczywiście autka różnią się od siebie osiągami, a co lepsze, to droższe. Przy ich wyborze obejrzymy sobie zdjęciówki pokazujące wnętrza, zewnętrza, silniki itd.

Wyścigi toczyć się mogą w 4 różnych typach otoczenia: mamy więc pustynię, śnieg, noc oraz miasto. To ostatnie szczególnie nam się podoba: wąskie uliczki, olbrzymie dziury w asfalcie, „śpiący policjanci" (czyli takie mające za zadanie zmuszać do zmniejszenia prędkości krawężniki leżące w poprzek drogi, na których traci się zawieszenie) – słowem wszystkie te przyjemności, które polscy kierowcy doskonale znają.







Przejazd pokazany jest od góry. To co najciekawsze, to zasady, wedle których toczy się akcja (i koła naszego bolidu). Otóż akcja nie ma za grosz dynamiki! Zwykle to kliniemy, ale tym razem nasz urzekło. Liczy się wyłącznie precyzja... Nawet rozpędzony do maksymalnej prędkości pojazd porusza się całkiem powoli i statecznie, łatwo się nim manewruje. Z drugiej strony, niewiele poza naszym wozem widać na ekranie, zakręty są ostre (niezależnie od tego, że każdy z nich jest zapowiadany specjalnymi strzałkami ostrzegawczymi) i trzeba bardzo uważać, by nie wylądować na drzewie. Co zresztą nie kończy się najgorzej, po prostu tracisz trochę energii. A energię, paliwo, pieniążki, dodatkowy czas i niespodzianki możesz znaleźć na trasie. Jednak gra ma przy tym wszystkim cechy symulacyjne: gwałtowne manewry na wodzie czy nierównościach terenu kończą się poślizgiem, zaś podobne zachowanie na wspomnianych krawężnikach (też odpowiednio sygnalizowanych) to już dachowanie.

Zabawa w grze jest niezła. Muzyka przyzwoita, grafika, jak widzicie, na poziomie. Całość jest dziwna, ale ciekawa. Warto zobaczyć dobrą, zupełnie niedynamiczną grę samochodową.

Czym, dzielą się z Czytelnikami, odjeżdżając, okolicznościowo bez pisku opon

Alex & Gawron



INFERNO



Grupa „Digital Image Design" zasłynęła symulatorem „TFX" – znakomitym, choć pozostającym w cieniu „Strike Commandera", gry wcześniejszej i chyba słabszej. Po tym sukcesie panowie z „DID" zabrali się za grę „Inferno" – symulator kosmiczny, o którym już od dawna sporo było słychać. Wreszcie jest.

Streszczenie przebiegu i omówienie przyczyn kolejnego konfliktu Ludzkość-Reszta Wszechświata jest trochę ponad nasze siły. Poprzestańmy na tym, że taki konflikt wybuchł, Ty oczywiście siedzisz w samym środku całej afery, a ponieważ siły są nierówne, jesteś ostatnią nadzieją itd. W praktyce cała działalność oznacza planowe wykonywanie kolejnych misji, przy czym cześć rozkazów otrzymujesz w trakcie lotu, w miarę rozwoju sytuacji.

Sam statek, supermyśliwiec „Inferno" jest dobrze uzbrojoną (3 rodzaje laserów, 3 rodzaje torped i parę gadżetów cięższego kalibru) i szybką jednostką. Różnorakość misji, które będziesz wykonywał wyznacza, najciekawszą cechę latania nim: otóż odwiedzisz wiele miejsc. Poza klasycznym lotem w przestrzeni kosmicznej trafisz też do wnętrza obcych baz (i zabawa będzie bez mała przypominać „Descenta") albo też będziesz wchodził w atmosferę planet i tam sobie poczynał, także atakując instalacje naziemne.





Walki, które będziesz prowadził, zawsze będą morderczo szybkie, a nietypowy sposób nawigacji, w szczególności nieciekawe, naszym zdaniem, mapy, radary i HUD (trochę nas nie przekonuje mapa na samym środku pola widzenia) nie pomagają. Pomoże natomiast autopilot, ciekawie zaprojektowany: ma 3 stopnie działania: wewnątrz baz, pomoc w walce oraz przeloty.

Wielkie słowa uznania należą się oprawie „Inferno" – jest to gra artystyczna, co się zowie. Animacje są niesamowite – do renderingów już się przyzwyczailiśmy, ale nie do takich: po prostu znakomite, to trzeba zobaczyć: postaci nie są tworzone tak, aby miały jak najlepiej przypominać rzeczywiste – z definicji mają być inne, trochę nierealne, zbudowane tak, aby od razu uwypuklić cech ich charakteru. Podobnie ciekawa jest oprawa samego latania – kombinacja bardzo złożonej grafiki wektorowej, renderingu i rozmaitych innych dziwnych technik powoduje, że ostateczny efekt jest nowatorski, ciekawy i budzi szacunek. A wszystko to (przepasane jakby wstęgą miedzą... a nie, to już chyba ktoś wcześniej wymyślił) opatrzone znakomitą instrukcją (kreda, miejscami kolor, niezłe tłumaczenie, komiks w środku – brawa dla polskiego dystrybutora) i zapakowane w olbrzymie twarde pudełko (dla kolekcjonerów jest specjalne wydanie w metalowym).

Na tym tle sam pomysł gry i metodologia nawigacyjno-awiacyjna, choć mocno rewolucyjna, bez zarzutu jeśli chodzi o wykonanie i na pewno dobrze przemyślana, nie wydaje nam się być aż tak genialna – choć to raczej rzecz gustu, a Szanownej Publiczności może się spodobać.

Alex & Gawron

Retrib

Zapowiadana hucznie i od dawna produkcja „Gremlin Software" stawia nas w niemiłej pozycji podrzędnego (początkowo) pilota niedobitków sił Ziemii, które to siły mają zamiar... grrryy... Obcy... błeee... Krellanie... uuuuu... rzezie... auuuu... kobiety i dzieci... Ieee... krew... zemsta. Fuj – zero oryginalności, obrzydlistwo.

Jaka by nie była ta historia, „Retribution" jest czymś pomiędzy „Commanche'em" a „Wing Commanderem". Tak więc gra podzielona jest na misje, które rozdzielają rozmaite wydarzenia w bazie i Twoje rozmowy z dowódcami, mechanikami i innymi ludźmi. Po odprawie, treningu, nagraniu stanu gry (obowiązkowo po każdej misji) przechodzisz do wykonania zadania. Gra podzielona jest na kilka etapów, dziejących się na tym samym terenie, na który nadlatuje statek-baza i wypuszcza Cię na realizację kolejnych misji. Po tejże realizacji wracasz do statku, słuchasz opinii o swojej misji, otrzymujesz ewentualne odznaczenia czy awanse, a następnie dowiadujesz się o rozwoju sytuacji i przystępujesz do wykonania następnej części misji.





Specyfika misji przywołuje jednak skojarzenia ze wspomnianym już tu „Commanche'em" i generalnie – lataniem helikopterem. Wszystko dzieje się tuż nad powierzchnią gruntu (na którym to gruncie zresztą znajduje się spora część celów i wrogów), sam latasz ...ość powoli, a ograniczona liczba amunicji powoduje, że bardziej od szybkiego refleksu przydaje się precyzja i spokojne planowanie kolejnych ataków. Zresztą podobną taktykę wymuszają same zadania – należy atakować tylko cele misji,







ution

rozbicie innych obiektów kończy się degradacją i pilotowaniem do końca życia statku-śmieciarki, a poza tym nie zawsze musisz zabijać i niszczyć – czasami należy tylko kogoś odkryć i zabrać czy zrobić coś podobnego.

Twoje uzbrojenie obejmuje działka laserowe – broń podstawową, acz mało przydatną z uwagi na nikłą siłę rażenia. Tak naprawdę główną Twoją siłę stanowić będą pociski niekierowane i kierowane, które posłużą Ci do kasowania głównie obiektów naziemnych (lasery się ich nie imają), a można nimi strzelać także do... jak to nazwać?... powiedzmy „samolotów" wroga.

Grafika gry jest ciekawa, stanowiąc na pewno krok naprzód w stosunku do „Commanche'a" i rozsądną alternatywę dla „Armored Fista". Wszystko ładnie liczone i cieniowane, dużych pikseli praktycznie nie uświadczysz – ciekawe tylko dlaczego bazy rakietowe są tak tragicznie przedstawione, jakby z zupełnie innej gry. Muzyka i efekty bez zarzutu (zawsze lubiliśmy klasykę). W wersji CD-ROM-owej mamy dołożone sporo animowanych wstawek i przerywników, zresztą niezłej jakości. Co najważniejsze ta gra: trudna, mało (może nawet za mało) dynamiczna, wymagająca myślenia taktycznego i precyzji jest czymś nowym na rynku – rzeczą ładną i godną polecenia.

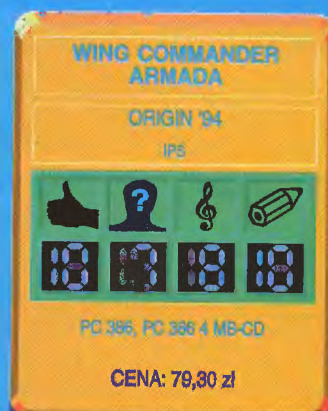
Alex & Gawron







Wing Commander Armada





„Wing Commander" to niepodzielnie królująca na rynku rodzina strzelanek kosmicznych: mamy już w sumie 5 części: Wing Commander I, II, Academy, Armada i opisywany w następnym numerze „Wing Commander III" – od dawna zapowiadana, niezwykle kosztowna i ponoć niesamowita produkcja. W opozycji do „WC" znajduje się seria „X-Wing" + „Tie Fighter" (wersje podstawowe i zestawy dodatkowych misji). A poza tym? Właściwie nic nie ma... Ale to zupełnie inna historia.

„Armada" jest dynamicznym rozwinięciem poprzednich części. Konflikt Ludzie – Kilrathi trwa na całego, obejmując sobą cały znany Wszechświat. Jednak tym razem nie będziesz wyłącznie biernym wykonawcą poleceń „góry". Otóż do gry dołożona została otoczka strategiczno-ekonomiczna: mamy więc planety, które można (a nawet trzeba) podbić, następnie wystawić na ich powierzchni rozmaite przybytki: kopalnie, stocznie oraz fortece. Kopalnie wydobywają surowce, stocznie robią z niego statki, zaś fortece służą w razie ataku 3 myśliwcami (ich typ zależny jest od wielkości fortecy). Tu oczywiście pojawia się problem transportu surowców z planet wydobywczych na produkcyjne (bo oczywiście każda planeta ma swoją specyfikę), zabezpieczania sobie tyłów przed atakiem itd. Cały ten ekonomiczny wątek jest dość istotny, choć bez nadmiernej przesady – gdy przychodzi co do czego, siadasz za sterami wybranego ze swej armady statku i razem z towarzyszami uderzasz na wroga.

Walka zorganizowana jest w standardowy sposób, bez nadmiernych komplikacji: przyśpieszamy i zwalniamy, mamy kilka rodzajów broni (lasery i rozmaite pociski samonaprowadzające, wyposażenie zależy od rodzaju statku, tych jest kilka), do tego dochodzą dopalacze (bardzo przydatne, większość manewrów w grze powinno się wykonywać „na prędkości"), możliwość komunikacji z innymi statkami i to właściwie koniec. Żadnych komplikacji technologicznych, jak w „X-Wingu" – tylko czysta walka. Pojedynek wymaga sporego refleksu, dużych umiejętności i dobrego zmysłu orientacji i tylko niewielką pociechą może tu być fakt, iż przeciwnicy nie są zbyt inteligentni i dają się zabić stosunkowo łatwo.

Warto zwrócić uwagę na oprawę gry: grafika i muzyka są bez zarzutu. Istnieje możliwość dołożenia do gry własnych plików dźwiękowych z tekstami okrzyków bojowych, jakie posyłają Ci wrodzy piloci podczas walki. Wersja CD-ROM zawiera całe tony znakomitych animacji jako przerywniki. Można pograć w sieci bądź po kablu – oczywiście razem

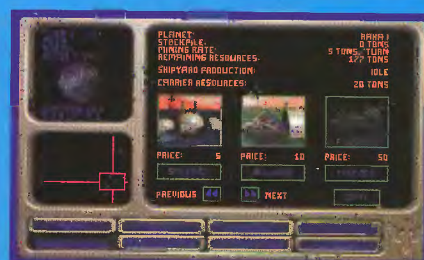




lub przeciw sobie. To co nas najbardziej urzekło, to animacje wybuchów – niezwykle realistyczne, najlepsze jakie zdarzyło nam się widzieć, wybuch jest biały, przypomina trochę sztuczne ognie – już choćby tylko dlatego warto tę grę zobaczyć. Poza podręcznikiem do gry dołożono też ładną książeczkę „Głosy Wojny" która tworzy nastrój, a przy okazji znakomicie pokazuje mechanizm powstawania konfliktu i jego obraz widziany z obu stron.

Polecamy tę grę, szczególnie wszystkim tym, którzy z rozmaitych dziwnych przyczyn (brak CD-ROM-u, procesora 486 DX, 8 MB pamięci czy innych takich drobiazgów) nie będą mogli nigdy zaznać rozkoszy grania w „WCIII". Co się niżej podpisanych też tyczy (pamięć!).

Alex & Gawron



EXPERT SOFTWARE

Terminal Terror





Nicka Huntera znacie już z gry „Lethal Tender”, gdzie powstrzymał, jak zwykle przy drobnym wsparciu z drugiej strony ekranu, groźnego szaleńca pana Deveraux, psychopatę od urodzenia, nauczyciela matematyki z wyboru. Tym razem ponownie spotkamy się z naszym bohaterem, aby naprawić zło wyrządzone przez jeszcze groźniejszego szaleńca, pana od fizyki, Jacka Riggsa. Riggs co prawda został już aresztowany (a wcześniej – zaocznie skazany na jakieś 2500 lat więzienia za część udowodnionych mu przestępstw), ale w trakcie transportu jego zbiry dały znać o sobie, opanowały lotnisko na którym przebywał, a ich działalność spowodowała groźbę katastrofy lotniczej oraz eksplozji wspomnianego portu lotniczego. Do akcji wkracza oddział specjalny...





Twoja misja będzie się składała z kilku części. Na początek musisz włączyć zasilanie wieży kontrolnej. Gdy już Ci się uda, wyruszasz odbić przetrzymywanych w halu odpraw zakładników. Dalej przechodzisz do rozminowania bomb, które terroryści podłożyli pod zbiorniki z paliwem lotniczym. Po realizacji tego zadania możliwe są 2 scenariusze: o ile wybrałeś najłatwiejszy poziom trudności, kończysz zabawę. Gdy wybrałeś któryś z trudniejszych – musisz jeszcze zająć się odeskortowaniem Riggsa (co oczywiście będzie się wiązało z pewnymi niespodziankami). Oczywiście czas nieubłaganie płynie i należy mieścić się w jego limitach przeznaczonych na poszczególne zadanie.

W trakcie działań nie będziesz bezbronny. Twój arsenał zaczyna się od własnej nogi i znakomitego wykopu. Dalej idzie „goo-goo gun”, czyli spluwa na klej – jej zaletą jest fakt, iż tylko zakleja przeciwnika, nie zabijając go, co przydaje się w miejscach, gdzie są też zakładnicy. Zabicie zakładnika powoduje bowiem uznanie Cię za zdrajcę, a w konsekwencji aresztowanie i krótką rozprawę przed sądem wojskowym – natomiast zaklejenie gościa niczym nie grozi. Kolejne w arsenale są granaty – co prawda tylko gazowe, ale zawsze (Uwaga!: Aby ich bezpiecznie używać, należy mieć maskę!). Następna broń to karabin maszynowy – poczciwa, dobra spluwa, niestety pożera amunicję i ma niewielką siłę rażenia. Kolejne urządzenie w zestawie jest niezwykle ciekawe – jest to mianowicie gaśnica, która nie nadaje się do zabijania wrogów, ale za to posłuży Ci do gaszenia ognia utrudniającego, bądź uniemożliwiającego dotarcie w kilka miejsc. Przedostatnią bronią jest bazooka – trudno ją znaleźć i przydaje się właściwie tylko do walki z pojazdami w podziemiach. Ale ta siła rażenia... Ostatnim, najlepszym składnikiem arsenału jest poczciwy shotgun – jak zwykle razi znakomicie i po kilku przeciwników, choć przeładowywanie trwa denerwująco długo.

Poza tymi przedmiotami, możesz znaleźć też kilka innych. Jest to radar, pokazujący Ci mapę najbliższego otoczenia, klucze do otwierania drzwi, apteczki do leczenia ran, maska gazowa, kamizelka kuloodporna (zmniejsza wrażliwość na trafienia), dodatkowe magazynki amunicji, kartki z informacjami oraz bardzo zabawne bomby, które można pozostawić niezauważone i w odpowiednim momencie zdalnie zdetonować.

Twoje spotkania z przeciwnikami zapewne nie pozostaną bez obopólnego uszczerbku na zdrowiu. Sprawa ta, jak w poprzedniej części gry, rozwiązana została niezwykle ciekawie. Mianowicie poza punktowym stanem zdrowia widzisz też schemat Twojego ciała z zaznaczonymi miejscami trafień. Owe miejsca mają wpływ na Twoje zachowania, np. trafienie w nogę powoduje kłopoty w poruszaniu tąże i w efekcie – „znoszenie” na boki przy chodzeniu. Trafienia w ręce obniżają sprawność w posługiwaniu się bronią itd.

To co widać na ekranie nie wywołuje dobrego wrażenia. Gra jest doomowata, ale taka grafika w czasach „Heretica”, „Descenta” i zbliżających się „Dark Forces” jest po prostu niczym. Podobnie jest z muzyką i efektami: nie uwłaczają godności PC-towca, ale też nie są nawet przeciętne. Dlaczegóż więc piszemy o tej grze i poświęcamy jej tyle miejsca?

Ano, z uwagi na realizm. „Terminal Terror” próbuje udawać rzeczywistość i wychodzi mu to w miarę dobrze. Bardzo nas cieszy, że np. można wlecieć na dach za pomocą znalezionego zestawu odrzutowego i tam, wskoczywszy (skakać też można) na przeszklony sufit – spaść z zaskoczenia do sali na dół, siejąc śmierć i zniszczenie. Bardzo zabawne jest, gdy zaczynasz strzelać do cywilów na oczach strażaka – próbuje on polać Cię wodą, a gdy podejdziesz bliżej – rzeczywiście odnosisz obrażenia. Znakomicie, że w ogóle pojawia się ktoś poza przestępcami – zakładnicy, załoga wieży kontrolnej (która natychmiast po przywróceniu mocy przekręca się w fotelach i słyszysz jej rozmowy z krążącymi samolotami; te zresztą też widać), policja, straż pożarna, obsługa lotniska. A gdy bohater dostaje się do więzienia za zabicie zakładników? Rzeczywiście znajdujesz się w celi bez wyjścia! Miłe jest to wszystko – bo łażenie po korytarzach kolejnej bazy na Alfa Centauri i walenie z garłacza protonowego do wszystkiego, co się rusza, tj. stumetrowych mutantów powstałych ze śliwki i trolejbusu jest zabawą miłą, ale już zaczyna być nudne. „Terminal Terror” pozwala przeżyć coś nowego – i dlatego, nie zważając na mankamenty oprawy, polecamy tę wspaniałą grę.

Alex & Gawron





Space Pirates



„American Laser Games" trzaska swoje kolejne filmowe strzelanki z godną podziwu regularnością, utrzymując przy tym cały czas wysoką jakość. Kolejną, piątą już produkcją (a lada chwila pojawi się szósta, „Crime Patrol II – Drug Wars") jest „Space Pirates".

Osobom, które nie znają gatunku, przypominamy: zabawa polega na tym, że całą sytuację widać oczami bohatera, zaś zadaniem gracza jest takie przemieszczanie celownika i w odpowiednim momencie wystrzeliwanie z broni, aby kasować wszystkich pojawiających się wrogów – bowiem akcja może przybrać tylko 2 oblicza: albo Ty zginiesz, albo przeciwnik.

„Kosmiczni Piraci" toczą się „Thousands years ago, in a galaxy far, far, far, far... itd". Jako Gwiezdny Komandos stoisz przed szczytnym zadaniem odbicia porwanych przez tytułowych bohaterów zakładników, zdobycia materiałów do superbroni, a następnie kasacji kosmicznego śmiecia z samym ich wodzem, kapitanem Talonem (na co?) na czele.

W porównaniu z innymi produkcjami ALG wyróżnia „Piratów" kilka rzeczy. Po pierwsze, gra jest znacznie trudniejsza. Jej ukończenie wymaga dużej zręczności i nawet częste nagrywanie nie pomaga. Po drugie poza klasycznym digitalizowanym filmem pojawia się sporo domalowywanych efektów specjalnych, od wystrzałów z laserów począwszy, skończywszy na scenach, gdzie kasujesz statki piratów (raytrace'ingi, raczej kiepskie). Nie sposób też nie zauważyć kilku elementów quasi-logicznych, zresztą nie wiadomo po jakiego czorta upchniętych w grze. Natomiast duże uznanie (szczególnie u nas, wiernych widzów „Hollywoodzkich czarodziejów") budzą popisy kaskadersko-pirotechniczne, połączone z dużym bogactwem scenograficznym całości. Oczywiście nie umywa się to jeszcze do pełnometrażowych, drogich filmów typu „Star Gate" czy „Time Cop", ale już osiągnęło poziom spotykany w tańszych produkcjach, ewentualnie serialach – co dobrze rokuje na przyszłość.







Z technologicznego punktu widzenia należy odnotować zmianę, której nie podejmujemy się ocenić. Otóż w grze nie pojawiają się już sceny z olbrzymimi, półcentymetrowymi pikselami. W zamian za to, wszystkie obrazy pokazywane są ze stratą jakości, jakby troszkę zamglone. Wygląda to dziwnie, nam się nie podoba (trudno zrzucić ładne screeny...), ale chyba jest krokiem we właściwą stronę – podobnie jak „Kosmiczni Piraci", których pomimo ich wad polecamy.

Alex & Gawron







Jamm It



Daleko, daleko stąd, w mieście Nowy Jork jest sobie dzielnica Brooklyn. W tej dzielnicy żyją sobie panowie (i panie) Murzyni, którzy mówią „men" z nieśmiertelnym i jedynie słusznym akcentem, strzelają do siebie, innych i policji oraz – grają w koszykówkę gdzieś na małych boiskach, rzucając starą piłką w odrapane tablice. A najlepsi z nich idą grać do ligi NBA i zarabiają mnóstwo pieniędzy.

Oczywiście rzeczywistość jest cokolwiek inna, a to, co przeczytaliście, to tzw. stereotyp, zresztą trącący głupotą zwaną powszechnie rasizmem. Jakby nie było, świat koszykówki ulicznej można odwiedzić, a umożliwia nam to gra „Jamm It".

W grze uczestniczyć będą 2 osoby, grając na jeden kosz. Dostępnych jest kilka typów rozgrywki, w zależności od tego, czy honorowane są faule, ile jest piłek (!) oraz czy na ziemi nie widać przemieszczających się krzyżyków, z których rzut ewentualnie daje większą liczbę punktów.

Sama gra przedstawiona jest w 2 ujęciach: sytuację na całym boisku widać w ujęciu z boku, z góry, oczywiście w 3 wymiarach, gdy zaś gra przenosi się pod sam kosz, następuje efektowne zbliżenie, z digitalizowanymi postaciami. Rozgrywka jest realistyczna: zawodnik z piłką może wykonać zwód bądź rzut. Z rzutami nie jest łatwo: pierwszy raz wciskamy „Fire", gdy chcemy, aby zawodnik podskoczył, drugi – aby wyrzucił piłkę. Oba te momenty są istotne i nawet wykonanie wsadu nie jest początkowo proste. Z kolei zawodnik bez piłki może bądź wykonać blok, bądź też popchnąć wroga z celem wykonania faulu. Polecamy tę drugą opcję, bowiem sędziowanie jest bardzo łagodne.

Cała gra ma swój klimat – poza efektownymi graffiti na murach usłyszymy też znakomite efekty dźwiękowe zawierające obelgi i przekleństwa w znakomitym wykonaniu i szerokim repertuarze. Do tego mamy jeszcze 3 ekscentrycznych zawodników do wyboru (polecamy Slade'a), 3 rodzaje terenu, zakłady, możliwość gry na 2 graczy i kody dostępu do dalszych rozgrywek.

Na koniec uwaga: gra bez joya jest możliwa, ale bezsensowna – coś jest spartolone w kodzie programu. Co w niczym nie zmienia faktu, że polecamy tę grę, jednocześnie rapując sobie z cicha pod nosem i wyzywając od suckerów.

BeAlex & Butt-Gawron







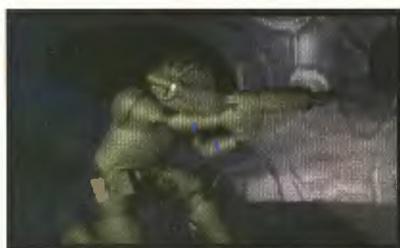


Creature Shock



Jakiś czas temu, przy okazji opisu do „Novastorm” rozpisywaliśmy się nad pięknem CD-ROM-owych zręcznościówek. Jednak nawet tak znakomita gra jak „Novastorm” nie umywa się do „Creature Shock” – niesamowitej dwudyskowej strzelaniny, zupełnie szokującej swoją jakością wykonania.

Zaczyna się od tego, że ziemski statek zwiadowczy lecący w stronę Saturna zostaje zaatakowany i rozbity przez... olbrzymi żyjący asteroid. Twoje zadanie, podzielone na 5 części, będzie polegało najpierw na doleceniu w rejon zdarzeń, następnie wleceniu rzeczonemu asteroidowi w... no, mniejsza z tym, gdzie i zbadaniu wnętrza tegoż jak najbardziej ciała niebieskiego. Dalej przelatujesz do bazy transmisyjnej Obcych, zwiedzasz bazę, aby wreszcie przeteleportować się do samego centrum złych sił, olbrzymiej (w przypadku negatywnego zakończenia gry widzisz jak oplata całą Ziemię) rozgwiazdy.





Etapy 1 i 3 podobne są właśnie do „Novastorm” – lecisz stateczkiem, który widzisz od tyłu i strzelasz do wszystkiego co się rusza. Jakość wykonania jest niezła, choć może nie genialna. Natomiast zupełnie szokujące są pozostałe 3 etapy. Mianowicie chodzisz sobie po tunelach, przy czym nie masz pełnego wpływu na kierunek ruchu, a tylko wybierasz kierunek w którym teraz pójdziesz. Gdy natrafiasz na przeciwników, zaczyna się walka, mogąca przebiegać na 2 sposoby, w zależności od liczby wrogów. Tak więc albo widzisz swój celownik, Twoje pole widzenia obejmuje 2 ekrany, zaś atakuje Cię kilka potworów na raz, albo też widzisz tylko jedną bestię. Ten ostatni przypadek jest prawdziwym majstersztykiem, potwory są niesamowicie animowane (znakomity rendering, przy okazji nie zapominajmy jednak, że wygląda to wspaniale, ale nie jest „Doomem” – bestie zawsze zachowują się tak samo, tak jak zrobiono animację, różnice mogą tylko wynikać z faktu, iż zrobiono kilka wariantów jednej sceny). Aby kasować dużych wrogów, trzeba zlokalizować ich słaby punkt i w niego strzelać. Oczywiście mamy energię życiową, ładunki do pistoletu, niespodzianki w schowkach, bomby itd.

Gra tworzy niesamowity klimat grozy i tajemniczości. Muzyka i efekty po prostu zabijają – najwyższa jakość, włosy stają dęba na głowie. Poza samymi animacjami w grze, mamy jeszcze kilkadziesiąt minut trudno powiedzieć „przerywników” – po prostu znakomitych animacji ilustrujących niemal każde ważniejsze zdarzenie w grze i doskonale wkomponowanych w jej przebieg. Cały efekt wzmacniają jeszcze bestie, z piekła rodem: kilkutonowe, kilkunastometrowe (sądząc z wielkości) larwy, niesamowite ośmiornice o mackach długości kilkunastu metrów czy też zwykłe, metrowe robale, które rzucają się bohaterowi do szyi. Odlot! Świetna gra, każdy musi ją zobaczyć, a na pewno się nie zawiedzie.

Alex & Gawron

Fortress of doctor Radiaki





Szaleniec, dr Nico Radiaki grozi światu zagładą atomową. Zaszył się na swojej wyspie i należy go stamtąd wykurzyć. Do wykonania tego zadania zostaje wyznaczony specjalny agent ONZ o nazwisku mniejsza jakim. Uzbrojony tylko w kij baseballowy nasz bohater zostaje wystrzelony z wyrzutni torpedowej okrętu podwodnego i ląduje w ogrodach tajemniczej wyspy – pierwszym poziomie jego wędrówki.

Tak zaczyna się gra „Fortress of Doctor Radiaki”, gra, której autorzy mieli ochotę mierzyć się z „Doomem” (jak wynika z prospektów reklamowych), a w rzeczywistości wyszło im coś, co znakomicie określa nazwa „Wolfenstein Deluxe” – ale nic więcej.

Nasz bohater, jak to zwykle, błądzi po korytarzach, szuka kluczy, przełącza rozmaite wajchy i szuka wyjścia wyżej. Poziomy są duże i pogmatwane, a przeciwników mało. Efekt ostateczny jest taki, że człowiek błądzi, klnie, wścieka się, a gdy już natknie się na jakiegoś nieszczęśnika, zatłuje go szybko w niemej wściekłości. W orientacji nie pomaga skopana mapa: oznaczane na niej są nie miejsca, które nasz bohater obejrzał, ale tylko te, w których fizycznie był. Co to znaczy? Ano, wchodzisz do komnaty, stajesz na środku, rozglądasz się i wychodzisz. Nic w tym miejscu nie ma, spenetrowałeś je całe. Ale na mapie będzie zaznaczona tylko trasa Twojego przemarszu, miejsca pod ścianami – nie. Obłęd.

Z rzeczy przyjemniejszych – ciekawe rodzaje broni: począwszy od kija baseballowego, poprzez miecz samurajski, pistolet czy karabin maszynowy, na super-broni skończywszy. Ale będzie trzeba nieźle wysilać wzrok, aby zorientować się, że jest się posiadaczem danej broni – leżą one na podłodze i są niemal zupełnie niewidoczne.

Dobrą stroną „FoDR” jest grafika. A właściwie byłaby: fajne są digitalizowane (na przemian z ray-trace'owanymi) tekstury ścian, podobnie jak niebo czy podłoga. Gorzej, że wszystko to jest ustawione klockowato, pod kątami prostymi, na stałej wysokości – zupełnie jak w „Wolfensteinie”. O żadnych schodach nie ma co mówić. Jedyną przewagą gry nad „Wolfem” jest fakt, że ściany pionowe nie muszą stać pod kątem prostym do siebie.

Zdecydowanie bez zarzutu i znakomicie zrobieni są wrogowie: wyrenderowane pod 3D Studio postaci, kiedy podchodzą bliżej nie rozłażą się na olbrzymie piksele, jak w innych grach, z „Doomem” na czele. Tu wszystko wciąż jest ostre, wyraźne i krwawe (krwi jest sporo) – bardzo fajna sprawa.



Dziwna to gra, może maniakom się spodoba. Kilka dobrych pomysłów i dobrze wykonanych fragmentów ginie przytłoczone załością reszty, nudą i sztywnością grafiki. Ta gra po prostu nudzi.

Alex & Gawron



Skeleton Krew

Rok 2062. Firma DEAD Inc przejęła monolityczną fabrykę kryogeniksu, znajdującą się na obrzeżach miasta MonstroCity. Właściciel tej firmy – ex-profesor Moribund Kadaver, prowadzący badania nad kryogeniksem – nie omieszkał tego wykorzystać. Straszne kryogeniczne mutacje, znane jako Psykogenix, pojawiły się na ulicach, zmuszając ludzi do opuszczenia domów. W końcu całe miasto zostało spustoszone przez siły DEAD Inc.

Informacje o tym dotarły Departamentu Militarnej Obrony i specjalne oddziały zostały skierowane do MonstroCity. Wróciły tylko niedobitki. Zdesperowany MAD wzywa zespół strasznych najemników zwanych SKELETON KREW...



W skład tej drużyny wchodzą trzy niesamowite osobistości:

– **Spine** – urodzony w 2031. W roku 2050 stworzył ten zespół.

– **Joint** – urodzony w 2034. Najpotężniejszy z całej bandy, nigdy nie rozstaje się ze swoją gigantyczną giwerą

– **Rib** – urodzona w 2039. Najiżejsza i najszybsza z drużyny.

Każda z tych postaci jest zaopatrzona w dwie bronie:

– wysokiej mocy działko plazmo-wo-pulsacyjne;

– duraluminiowe bomby o dużej sile rażenia.

Teraz Ty wybierasz jedną (lub dwie – przy grze na dwóch graczy) 'osobę' z tej trójki i ruszasz, by naprawić zło wyrządzone przez Moribunda!

Na początku posiadasz 3 życia oraz jeden kredyt umożliwiający rozpoczęcie gry z wszystkimi życiami od początku planszy. Dodatkowe życie możesz dostać, gdy zdobędziesz 10000 punktów.

Najpierw wyruszasz posprzątać w MonstroCity. Spotkasz się tu z różnymi chodzącymi mutantami, którzy jednak wymiękają po kilku strzałach, a sami nie są zbyt niebezpieczni. Bardziej za skórę zachodzą wieżyczki wynurzające się z podłogi, gdyż po trafieniu chowają się w podłogę i po chwili znowu się wychylają. Spotkasz po drodze także zapory siłowe, które wyłącza się niszcząc stojące w pobliżu komputery. Pod koniec tej planszy natrafisz wielką latającą głowę, która oprócz strzelania zwykłymi pociskami, co pewien czas strzela z lasera, którego trzeba unikać, gdyż momentalnie zabija. Po zlikwidowaniu tego mutanta dochodzisz do drzwi, kryjących windę.

W windzie musisz okazjonalnie rozprawiać się z różnymi latającymi i pływającymi stworkami (winda jest zalana wodą). Zjeżdża ona w dół zatrzymując się po kolei na wszystkich piętrach. Twoim zadaniem jest za każdym razem pozbycie się wszystkich wrogów, reprezentowanych przez pływające glizdy i roboty. Jeśli zobaczysz tu wystające z wody oczy, to radzę Ci się od nich oddalić. Oczy te należą do dość nerwowego stworka, który połyka każdego zakłócającego mu spokój.

Po zjechaniu windą na sam dół wychodzisz do dżungli. Tu musisz po prostu przejść długą ścieżką, załatwiając po drodze wszystko co się rusza. A ruszać się będą wystające z ziemi pnącza, biegający mutanci i najniebezpieczniejsze: roje owadów przypominających, głównie usposobieniem, szerszenie. Aby je zabić i nie zginąć – strzelaj do nich wycofując się i rusz do przodu dopiero, gdy wszystkie zginą.

Po przejściu dżungli lecisz na Marsa, aby zniszczyć kolejną bazę Kadavera. Aby ukończyć tę planszę musisz zniszczyć wszystkie budowle znajdujące się w tej strefie. Przeszkadzać w tym będą Ci wielkie żaby i inni mutanci, których już wcześniej widziałeś. Innym utrudnieniem są tu rury, z których wylatują trujące gazy. Po zniszczeniu wszystkich instalacji lecisz na Wenus.

Tu znajduje się główna siedziba Kadavera. Aby się do niej dostać musisz najpierw przejść przez labirynt, w którym, oprócz znanych ci z poprzednich plansz mutantów, spotkasz wielkie dziwne stwory, wokół których krążą ogniste kule. Niestety są oni niezniszczalni, więc musisz ich omijać, co niestety nie zawsze jest proste. Po przejściu labiryntu zobaczysz kilka drzwi, z czego jedne zamknięte. Za tymi otwartymi znajdują się komnaty, w których musisz zniszczyć kilka maszyn. Po załatwieniu obowiązków w tych komnatach otwierają się ostatnie drzwi.



Za nimi znajduje się sam Kadaver. Jest on chroniony przez osłonę, którą zdeaktywować możesz niszcząc znajdujące się przy ścianach generatory. Po zniszczeniu osłony musisz tylko zabić go, co zajmuje trochę czasu, gdyż teleportuje się on co chwilę z miejsca na miejsce. Gdy się z nim uporasz pozostaje Ci już tylko obejrzeć EndSequence...



Ferion

P.S. Jeżeli podczas wyboru postaci wpiszesz „I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST" i wciśniesz Spację, to wciskając Enter z klawiatury numerycznej zwiększysz ilość swoich żyć do 9.





CYBERWAR

SCI '94

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC CD-ROM,
min.486 SX 25MHz, 4MB CD 2x

CENA: 220,00 zł

CYBERWAR

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że czas nadejścia drugiej części filmu „Kosiarz Umysłów" (The Lawnmower Man) nadchodzi. Pierwszym znakiem była gra pod tym samym tytułem, opisywana w TS 12/94, drugim kometa i to, że krowy zaczęły dawać kwaśne mleko; na koniec wpadła na rynek gra „Cyberwar". Tytuł nie wskazuje na pokrewieństwo z filmem, ale zawartość, czyli sama gra jest mocno osadzona w klimacie „kosiarskim". „Cyberwar" to kontynuacja gry „Lawnmower Man", której akcja z kolei jest kontynuacją głośnego filmu pod tym samym tytułem – czyż nie jest to swojego rodzaju rozpusta?

Poprzednia część zakończyła się szczęśliwie. Dr Angelo uratował Carlę i Petera uwięzionych przez CyberJobe'a, a z nim samym doszedł do porozumienia.

Dzisiaj jednak czas na trzecią już część przygód dr Angelo w grze „Cyberwar". Organizacja rządowa odpowiedzialna za zrobienie z Jobe'a maszyny do zabijania skopiowała wszystkie dane dotyczące badań dr Angelo, zanim jej laboratorium wyleciało w powietrze (film Lawnmower Man). Teraz, gdy CyberJobe wymknął im się spod kontroli, wykorzystując te dane uruchomili symulację, która stworzyła kopię CyberJobe'a, jeszcze bardziej niszczycielskiego niż oryginał, gdyż pozbawionego jest uczuć ludzkich. Tak jak i poprzednik stworzył swoje królestwo, gdzie ponownie został ściągnięty niczemu nie winny dr Angelo.

Tym razem bogatszy w doświadczenia musi dotrzeć do serca cyber-świata, którym jest mikroukład Omega, będący strukturą programową zamkniętą w matrycy sprzętowej. Zadanie jest proste: pośród gąszczy rzeczywistości wirtualnej odnaleźć mikroukład i zniszczyć go, a przy okazji także i kopię CyberJobe'a. Droga, którą będziemy kroczyć, złożona jest z kolejnych prób-gier. Należy je ukończyć pomyślnie zbliżając się w ten sposób do celu. Aby nie zagubić się w cyber-przestrzeni mamy ze sobą mapę – ułatwia lokalizację i planowanie drogi. A oto jakie atrakcje czekają nas po drodze: CHODNIK (po prostu biegnij doktorku!), ZASIĘG POCISKÓW (strzelanie z armat), MIASTO OBWODÓW (szalona jazda jednokołowym rowerem), OBSZAR USUWANIA USTEREK (labirynt z cyberpszczołą), MAGAZYN MUTACJI (wymiana strzałów z mutantem), TECHNIKA ODWROTNA (wybierz odpowiednią platformę, ale spadasz w przepaść), STEROWANIE ROBOTEM (rozbudowana wersja z poprzedniej części, na niższym poziomie krąży zabójczy robot), STANOWISKO HEKSADECYMALNE (wybieramy ciąg liczb, znaleziony w magazynie mutacji), DRZWI ZABEZPIECZAJĄCE (kilka zagadek logicznych, aby bezpiecznie otworzyć zamknięte drzwi), CYBERBOOGIE (szalony lot cyber-lotnią).

Jak widać możliwości jest wiele, a na dodatek poszczególne zadania podejmowane wielokrotnie różnią się między sobą innymi układami i poziomami trudności. Cała gra to kawał wspaniale wykonanej pracy maniakalnych ludzi z firmy SCI, którzy stworzyli świat, którego przestrzeń i akcja wylewa się niejako z ekranu monitora, absorbując w pełni wzrok, słuch i uwagę gracza.

Cena może się wydać komuś czymś niesłychanym, ale warto wziąć pod uwagę to, że za nią otrzymujemy oprócz wspaniałej gry, mieszczącej się na trzech kompaktach, ładnie wydaną kolorową intrukcję w języku polskim i dodatkowy kompakt ze wspaniałą muzyką pozwalającą poczuć się jeszcze głębiej w cyber-przestrzeni – istne cudo! Przeliczając za jeden kompakt płacimy 55 zł, to nie jest wcale tak dużo!

Grę polecam wszystkim, ale ze względu na cenę, rewelacyjnie wykonaną grafikę i oprawę dźwiękową wiem, że gra faktycznie przypadnie do gustu tylko prawdziwym koneserom.

NEUROMANCER

P.S. Druga część filmu „Lawnmower Man" będzie nosiła tytuł „Jobe's War" i premiera jej szykowana jest na lato 1995 roku.